2 RAZY WIĘKSZE DVD

PEŁNE WERSJE GIER

ADRENALIN: EXTREME SHOW PL

DAY WATCH POLSKA PREMIERA

UFO: AFTERSHOCK PL

DANGEROUS WATERS

EVE ONLINE TRIAL

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 05/2007 (139) MAJ

CENA 14 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

MEGAZAPOWIEDŹ

GTA IV
SŁOWIANIN W NOWYM JORKU

TEMATY NUMERU

SPLINTER CELL CONVICTION
ZAPOMNIJ O DOUBLE AGENT

MEDAL OF HONOR AIRBORNE EXCLUSIVE!
PRAWDZIWY SKOK JAKOŚCIOWY

GRALIŚMY

BIOSHOCK

WORLD IN CONFLICT

COLIN MCRAE: DIRT

NIE TYLKO GRAMY

FENOMEN SECOND LIFE
ZACZNIJ NOWE ŻYCIE

WEB 2.0
REWWWOLUCJA

KONFIGURATOR
DOBIERAMY NAJLEPSZE KOMPUTERY DLA GRACZY

TEST GF8600
NOWE, TAŃSZE KARTY POD DX10

REKLAMA

9 771426 291709 05

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,90 ZŁ
W TYM 7% VAT

Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

FILMOWA PRZYGODA
TO DOPIERO POCZĄTEK!

WIELKI HIT KINOWY TERAZ
NA TWOIM KOMPUTERZE!

WCIEL SIĘ W JACKA SPARROWA,
ODWIEDŹ MROCZNĄ TORTUGĘ,
ZMIERZ SIĘ Z OLBRZYMIM
KRAKENEM I WYRUSZ
W PEŁNĄ NIEBEZPIECZEŃSTW PODRÓŻ
NA SAM KRANIEC ŚWIATA!

Disney
PIRACI z KARAIBÓW
NA KRAŃCU ŚWIATA

12+ www.pegi.info
PC DVD ROM
Disney INTERACTIVE STUDIOS

WIĘCEJ NA: WWW.GRAM.PL/PIRACI3

NIE WSZYSTKIE POSTACIE WYSTĘPUJĄ W GRZE.
© DISNEY. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL WERSJA KINOWA
CDPROJEKT

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

LIMITY SĄ PO TO BY JE PRZEKRACZAĆ!

TEST DRIVE® Unlimited

„Test Drive Unlimited jest najlepszą od wielu, wielu lat samochodówką dostępną na PC!"
CD-Action 04/2007
ocena:
10/10!

zamów już dziś na gram.pl
sklep.gram.pl

NOWY KRÓL SAMOCHODÓWEK!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

• Rewolucja wśród gier samochodowych • Ponad 125 licencjonowanych modeli samochodów i motocykli – Ferrari, Lamborghini, Aston Martin, Ducati, Mercedes, Pagani Zonda • 1600 kilometrów fotorealistycznie odwzorowanych dróg znajdujących się na hawajskiej wyspie Oahu • Rozbudowany tryb gry wieloosobowej dla tysięcy graczy • Polska kinowa wersja językowa •

PATRONI MEDIALNI
onet.pl motor Radio ZET tvn TURBO eden gram.pl CDPROJEKT 3+ PL WERSJA KINOWA 99,90 ZŁOTYCH

Test Drive® Unlimited ©2007 Atari Inc. Zaprojektowane i stworzone przez Eden Games SAS studio produkcyjne Atari Europe SASU. Wszystkie znaki handlowe są własnością ich prawowitych właścicieli.

ATARI

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier
Używki (używane gry)

Kolejny numer CDA ukaże się 12.06.2007!

MAJ – NAM W TO GRAJ!

Rośnie nam nowe pokolenie czytelników CDA. Pozdrawiamy Izabelię i Oktawianka!

Taak! Po raz pierwszy od bodaj sześciu lat mamy edycję majową, gdy za oknem maj. Niby nic, a cieszy. Zgodnie z niepisaną tradycją wiosennych porządków odświeżyliśmy (leciutko...) layout. Ot, nieco inna i naszym zdaniem bardziej czytelna czcionka, niewielkie poprawki na górnej belce i kilka pomniejszych szlifów. Powinno to zwiększyć przejrzystość i czytelność pisma. Za to papier znów taki jak dawniej – w SPEC 01/07 wykorzystaliśmy inny, mniej lśniący. Jakoś nie wzbudził specjalnego entuzjazmu – więc wraca stary.

Ale mniejsza o papier – liczy się to, co na nim. A z tym jest wręcz imponująco. No, może poza recenzjami, których jest wprawdzie więcej niż ostatnio, ale nadal niepowalająco. Za to cała reszta...

Zacznijmy od **megazapowiedzi GTA IV**. Wprawdzie nie możemy wam na 100% obiecać, że gra pojawi się w wersji na PC, ale jest to baaardzo prawdopodobne. A że sama gra zapowiada się świetnie – warto poczytać, na co należy się szykować. Potem trzy beta-testy ważnych gier: najnowszej edycji samochodówki z **Colinem McRae (DiRT), BioShock i World in Conflict**. Co, nie kojarzycie tej ostatniej? No kurczę, jeśli jesteście fanami RTS i „kanterstrajka", nawet się z tym nie zdradzajcie, bo to troszkę tak, jakby fan samochodów stwierdził, że właściwie nie wie, co to za marka to Maserati.

Ale na tym nie koniec! Mamy dwa naprawdę duże materiały, z czego jeden 'for CDA only'. Obie opisane w nich gry powinny wytyczyć nowe ścieżki w obrębie własnego gatunku. Ta pierwsza to **najnowszy Splinter Cell**. Nie zamierzamy spojlerować, ale poza tym, że bohaterem jest nadal Sam Fisher, reszta jest już zupełnie inna od tego, co znacie... Więcej, „inne" wcale nie oznacza tu „gorsze". Ba, naszym zdaniem najnowszy Splinter Cell ma wszelkie zadatki na to, by stać się najlepszą grą w całym cyklu! Drugi tytuł to najnowsza odsłona **Medal of Honor: Airborne**(*). Że co? Że już były dwie zapowiedzi w CDA, informacje w Necie, trailery – zatem wiecie o grze prawie wszystko? A guzik od munduru. Twórcy znów zdrowo namieszali, choć uspokajamy, że to nadal II wojna światowa. :) Oczywiście zagraliśmy w nową odsłonę Medal of Honor... a wrażenia znajdziecie w tym CDA. Wiedzcie tylko, że było warto.

W tematach okołogrowych sporo piszemy o fenomenie gry Second Life, w której m.in. można zarobić jak najbardziej niewirtualny majątek. Poza tym o programach lojalnościowych polskich dystrybutorów gier, czyli mówiąc po ludzku: co obiecują, by sprawić, aby gracze kupowali ich kolejne tytułu i co ważniejsze, czy obietnic tych dotrzymują. A z tym bywa już różnie.

W dziale sprzętowym artykuł o nowych i względnie tanich kartach graficznych, które działają pod DX 10. W Nie daj się nabrać zamieszczamy zarówno ich analityczny przegląd, jak i test jednej z nich. Wyniki są... ciekawe. W przeciwieństwie do Splinter Cella w tym przypadku „nowe" wcale nie jest ani takie nowe, ani takie dobre. Zatem zanim wyłożysz pieniądze na ladę – przeczytaj!

Pora na kolejny zastrzyk optymizmu – **rynek gier na PC powoli podnosi się z dołka**. W 2005 był wart ok. 1,1 mld $, w 2006 zaliczył spadek do 950 milionów, a w 2007 powinien sięgnąć 970 mln. Zmiana niby nieduża – ale są to tylko ostrożne szacunki... Ogólnie Amerykanie znacznie chętniej kupują gry na PC niż rok temu (a wiadomym jest, że w tej branży to właśnie oni wytyczają kierunek i nadają wszystkiemu ton). Duża w tym zasługa gier online (wśród nich rządzi World of Warcraft; 8,5 mln aktywnych kont – z czego 3,5 mln z zainstalowanym dodatkiem Burning Crusade, który póki co dostępny jest tylko w Europie i Stanach – budzi szacunek nawet na rynku konsolowym). Nie powinno Was zatem specjalnie dziwić, że w recenzjach i zapowiedziach gier tytuły takie pojawiają się w CDA coraz częściej. I że dwie najdłuższe recenzje w tym wydaniu magazynu dotyczą właśnie online'owek. Jak zawsze trzymamy rękę na pulsie! Ba, nawet na naszym Coverze pojawiają się gierki online - w tym miesiącu trial Eve Online.

A skoro już o pełniakach mowa – po raz kolejny 5 gier. Pomijając wspomniany trial, dajemy Wam polską premierę nowej gry RPG (Day Watch), strategię z kultowej serii (UFO: Aftershock PL) i dwa całkiem jeszcze świeże tytuły: Dangerous Waters dla maniaków podwodnych i nawodnych symulacji oraz Adrenalin: Extreme Show PL – jeśli lubicie szybkie laski i ładne samochody (albo odwrotnie), poczujecie się bosko. Naturalnie nie jest to szczyt naszych możliwości, co postaramy się w niedługim czasie udowodnić.

Na koniec odrobina prywaty. W felietonie w ostatnim CDA napisałem (znaczy się ja, Mac Abra), że stan wojenny wprowadzono w Polsce 13.12.1982. Rzecz jasna, winien być to rok 1981 – o czym wiedziałem i ja, i jeszcze parę innych osób, które ten tekst czytały (a przynajmniej powinny). Niestety nikt tego głupiego babola nie wychwycił. Jak to mówił świętej pamięci (...niestety) Kurt Vonnegut (**) – bywa i tak. Biję się w piersi.

A teraz już zapraszamy do pogrążenia się w lekturze najnowszego CDA. Mimo wiosennego słońca za oknem nie powinniście żałować tej decyzji.

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

(*) Twórcy MoH: Airborne przylecieli do nas, przywożąc ze sobą grę... Jak widać, Polska staje się na tyle znaczącym rynkiem, że takie wyprawy są opłacalne nawet dla Dużych Firm. To też bardzo optymistyczna informacja.

(**) „Rzeźnia numer pięć" – jego książka, którą każdy zwolennik dobrej s.f. i dobrej literatury przeczytać powinien. Polecam! Szczególnie fanom P.H. Dicka.

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer majowy (139)

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Oliszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Grzegorz Kubera, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor Biura Reklamy: Maciej Kutak
Dyrektor Działu Reklamy Prasy Komputerowej: Magda Milewska
tel. 022 516-31-73
magdalena.milewska@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuc
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonych odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

Spis treści

Gramy

O Colinie Brudasku przeczytasz na stronie 056.

Zawartość Cover DVD 008
Kalejdoskop 014
Gamewalker 062

ZAPOWIEDZI

GTA IV 020
Left 4 Dead 024
Medieval II: Total War – Kingdoms 026
War Leaders: Clash of Nations 028
HoMM V: Tribes of the East 030
Afterfall 032
Parabellum 034
Sins of a Solar Empire 036
The Crossing 038

TEMATY NUMERU

Splinter Cell: ConViction 040
Medal of Honor: Airborne 048

ZA PIĘĆ DWUNASTA

BioShock 054
Colin McRae: DiRT 056
World in Conflict 058

RECENZJE

Lord of the Rings Online 070
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles 073
Virtua Tennis 3 076
Championsheep Rally 078
The Shield 080
Battle in Normandy 082
Undercover: Operation 084
Meet the Robinsons 086
Teenage Mutant Ninja Turtles 088
Bus Driver 090
EVE Online 092
Warfront PL 096
Test Drive Unlimited 097
S.T.A.L.K.E.R. PL 098

KOLEKCJONER

S.T.A.L.K.E.R. 098

KASZANKA

Code of Honor 100

WZNOWIENIA

Tanie serie CDP i Cenegi 102

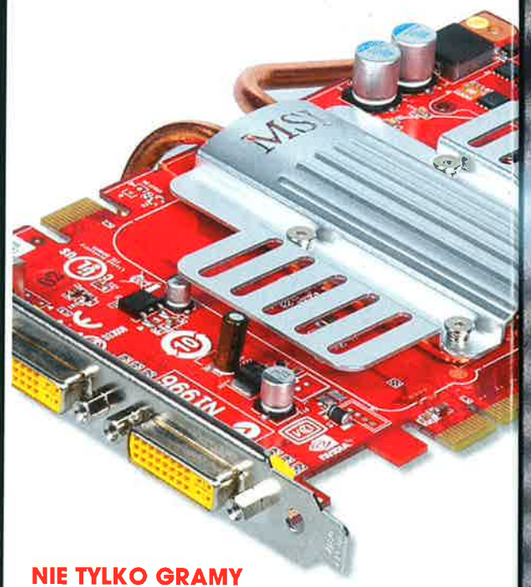
O GRACH INACZEJ

Freeware 104
Kącik Mobilnego Gracza 105
Odmienne stany grywalności 106
Programy iojalnościowe 108
Fenomen Second Life 110

INNE

Na Luzie 114
Prenumerata 140
Action Redaction 142
Tipsy 146

Nie tylko gramy



NIE TYLKO GRAMY

Temat numeru: Web 2.0 118
Newsy sprzętowe 124
Konfigurator 134
Nie daj się nabrać 136
Magazyn 139

TESTY SPRZĘTU

Karty graficzne GeForce 8600 126
Manipulator 3Dconnexion SpaceNavigator 128
Monitor ViewSonic VG1930wm 129
Odtwarzacz MP3 Korr KMP 201 130
Odtwarzacz MP3 Bellwood BMP 151 130
Odtwarzacz MP4 Mode Com Ypso 130
Klawiatury Everglide t-1000 131
Wskaźnik Scythe KamaMeter 132
Aparat Kodak EasyShare V1003 132
Głośniki przenośne 133

INDEKS GIER

Afterfall 032
Battle in Normandy 082
BioShock 054
Bus Driver 090
Championsheep Rally 078
Code of Honor 100
Colin McRae: DiRT 056
Crossing, The 038
Elder Scrolls IV: Shivering Isles, The 073
EVE Online 092
GTA IV 020
HoMM V: Tribes of the East 030
Left 4 Dead 024
Lord of the Rings Online, The 070
Medal of Honor: Airborne 048
Medieval II: Total War – Kingdoms 026
Meet the Robinsons 086
Parabellum 034
S.T.A.L.K.E.R. PL 098
Shield, The 080
Sins of a Solar Empire 036
Splinter Cell: ConViction 040
Teenage Mutant Ninja Turtles 088
Test Drive Unlimited PL 097
Undercover: Operation 084
Virtua Tennis 3 076
War Leaders: Clash of Nations 028
Warfront PL 096
World in Conflict 058

BELLWOOD

nowy DVD 301 USB

DVD-MP4-XVID

GWARANCJA 24 MIESIĄCE

Certyfikat napisy.org Jakości

NAJLEPSZA PC Format 2/2007 JAKOŚĆ

CD-ACTION

CHIP Produkt roku 2006

POWER CHIP TIP 11/2006

wybór redakcji ENTER 02/2005

polskie menu, wszystkie rodzaje subtitles txt

www.bellwood.pl

Copyright 2006 BELLWOOD
All rights reserved. Other products and company names mentioned here may be trademarks or trade names of their respective owners.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

•DYSK SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i ARCA_Vir z bazą danych z dn. 26.04.2007. •Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE

Adrenalin: Extreme Show PL
Dangerous Waters
Day Watch
UFO: Aftershock PL
EVE Online: Revelations [TRIAL]

DEMA

Championsheep Rally
Sam & Max: Reality 2.0
The Goalkeeper

BONUS

Action Mag
Bonus 1
Bonus 2
Esensja
FAQ
Fotosmuggler
FPP Megazin
Oldsql Zin
Tawerna RPG

PATCHE

C&C 3: Wojny o Tyberium v1.04
Jade Empire SE v1.00a (gore)
Dangerous Waters v1.04

TRAILERY

Crysis
Colin McRae: DiRT
Fantasy Wars
Lord of the Rings Online
Lost Planet
Medal of Honor: Airborne
Stranglehold *(Gun Battles)*
Stranglehold *(John Woo Experience)*
Stranglehold *(Massive Destruction)*
Two Worlds
World in Conflict
Worms Open Warfare 2

Adrenalin Extreme Show PL

PEŁNA WERSJA

GATUNEK: ŚCIGAŁKA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1,4 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB
PREMIERA: JESIEŃ 2005
RECENZJA W CDA: BRAK
ŚREDNIA OCEN W NECIE: BRAK DANYCH

Fragmenty recenzji

Gra zwana ogólnie „rosyjskim Need for Speedem". Czy to opinia nie na wyrost, przekonacie się sami. My tylko informujemy, że oferuje:

– 12 zindywidualizowanych postaci. Uwaga: są to wyłącznie kobiety!
– 8 unikalnych samochodów
– 15 tras
– duże możliwości upgrade'u i tuningu aut
– nie tylko jazda, ale i elementy gier ekonomicznych (fiu, fiu!)
– kilka trybów wyścigów: Knockout Race, Death Match, Circuit Race, Drift itd.
– możliwość sterowania joyem lub kierownicą (klawiaturą też) :)
– soundtrack w wykonaniu popularnych rosyjskich gwiazd rocka

Świat Adrenalin to świat telewizyjnego show. Uczestniczkami jest 12 dziewcząt z różnych zakątków świata. Panny stają do wyścigów samochodowych oglądanych przez miliony ludzi na całym świecie. Cel jest jeden – zostać idolem. Trzeba jednak pamiętać, że kapryśna publiczność rządzi się swoimi prawami oraz uwielbia być zabawiana i zadziwiana. Często zwycięzcą zostaje nie ten, który pierwszy przekroczył linię mety, ale ten, któremu udało się przykuć do siebie uwagę publiczności, najlepiej w bardzo spektakularny sposób... Zatem – wszystkie chwyty dozwolone.

Day Watch

PEŁNA WERSJA

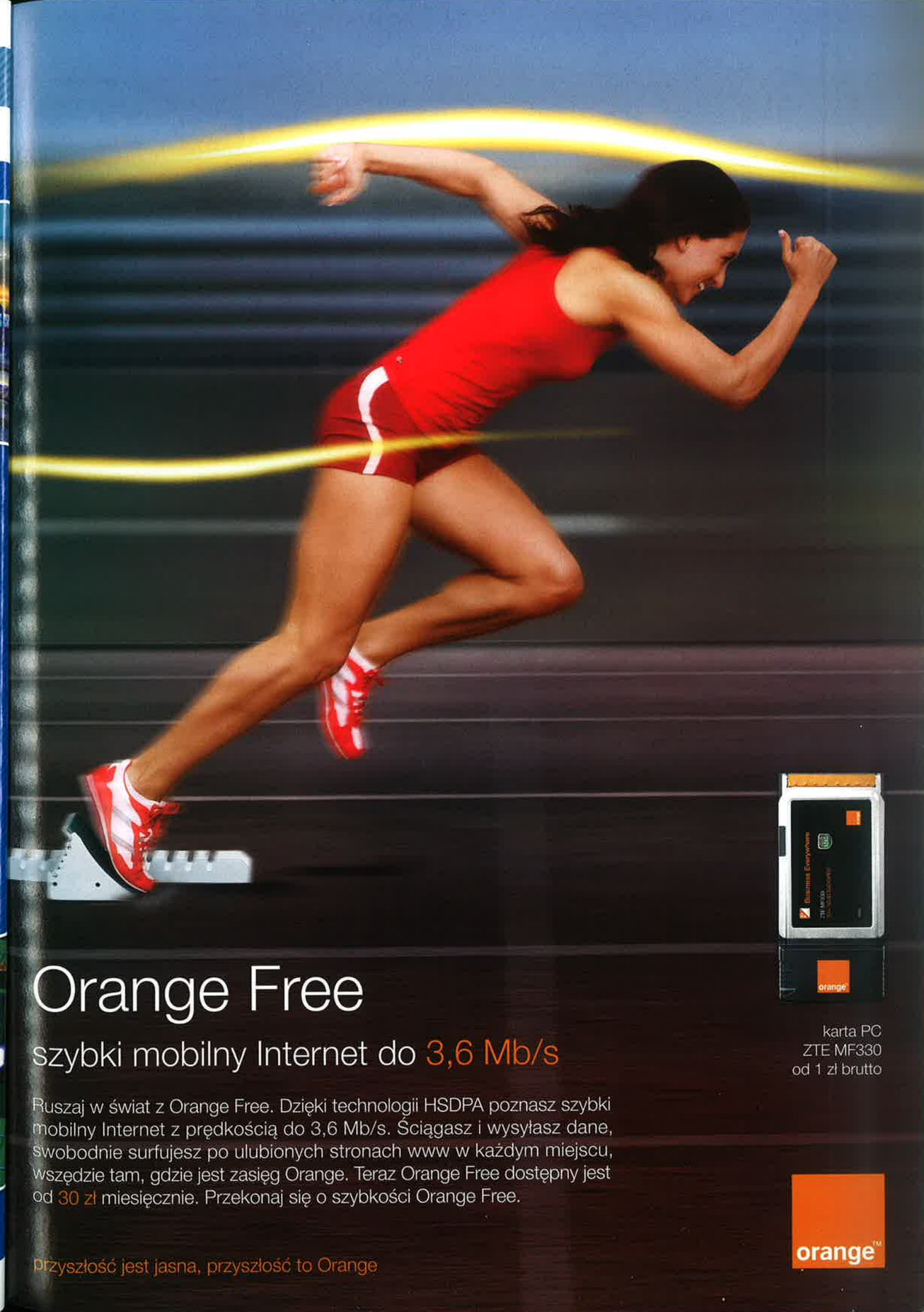
Fragmenty recenzji

Day Watch to pozycja „bliźniacza" do Night Watch i podobnie jak wcześniejsze dzieło Nival Interactive, stanowi mieszankę strategii i RPG. Tym razem również sięgnięto po inspirację do powieści S. Łukianienki. A gracz ma się okazję wcielić w członka tytułowego Dziennego Patrolu. Akcja dzieje się m.in. we współczesnej Moskwie, gdzie trwa nieustanna walka pomiędzy siłami Dobra i Zła – wampiry, magowie, demony, to wszystko możecie napotkać na swej drodze. Tym razem stoisz po stronie Ciemnych, zatem dobro ludzkości nie jest twym nadrzędnym celem. :)

Twórcy gry zaimplementowali w swoim dziele dynamiczny system zmian poziomu złożoności i trudności. Przed każdą misją możemy także nająć dodatkowych pomocników, jednak powodzenie tego zależy od stopnia rozwoju naszej postaci oraz od... jej wyglądu.

Zwracamy też uwagę, że jest to **polska premiera** – gra pojawiła się w listopadzie 2006. Dodatkowym smaczkiem będą rosyjskie „spicze" (ale bez obaw, są i angielskie napisy) – prawie jak Stalker. :)

GATUNEK: CRPG/TAKTYCZNA
WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB
PREMIERA: JESIEŃ 2006
RECENZJA W CDA: BRAK
ŚREDNIA OCEN W NECIE: BRAK DANYCH



UFO: AFTERSHOCK

PL

PEŁNA WERSJA

Fragmenty recenzji

Akcja UFO: Decydującego Starcia rozgrywa się w roku 2054, a więc w pół wieku po wydarzeniach opowiedzianych w Kolejnym Starciu. (...) Jak zwykle w grach wywodzących się z X-COM, rozgrywka toczy się na dwóch płaszczyznach. Pierwszą charakteryzuje widok geosfery – globu ziemskiego podzielonego na prowincje i państwa.

Drugą warstwę stanowią – o radości! – misje w skali taktycznej. Tak jak w grach X-COM, kierujemy w nich grupą (jedną z pięciu możliwych do przygotowania) 7 żołnierzy. Nie tylko jednak – uwaga – ludzi, ale i przedstawicieli dwóch nowych frakcji – cyborgów i psioniczek!

Decydujące Starcie, jak wcześniej Kolejne Starcie, bazuje na Systemie Akcji Symultanicznej (czemu nie Symultanicznych?) – w skrócie: SAS. W praktyce oznacza to, że walka toczy się w czasie rzeczywistym, przy czym w każdej chwili, czasem dosłownie w pół wystrzału, możliwe jest zatrzymanie jego biegu i wprowadzenie korekty uprzednio wydanych rozkazów.

UFO: Decydujące Starcie jest tytułem wartym uwagi. To propozycja dla tych wszystkich, którzy grają nie po to tylko, by wygrać, ale potrafią cieszyć się samą grą. Gra w polskiej wersji językowej.

GATUNEK: STRATEGIA
WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB
AUTOR RECENZJI: GEM
OCENA: 7
RECENZJA W CDA: 02/06
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 71%

Championsheep Rally

Wyścigi owieczek w ładnej „animkowej" oprawie graficznej. Recenzja w tym numerze.

[WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB]

Sam & Max: Reality 2.0

W najnowszym epizodzie swoich przygód Sam i Max poprowadzą śledztwo w cyberprzestrzeni. Dla fanów odjechanych przygodówek.

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 1,5 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB]

MAXDATA
INDIVIDUALTECHNOLOGY

MAXDATA zaleca system Windows Vista™ Business

intel Centrino Duo
Core™2 Duo inside™

Elegancki, prestiżowy, wydajny
- laptop stworzony dla Ciebie

Czy zastanawialiście się Państwo jakiego chcielibyście laptopa? Czy nie był to sprzęt z wyjątkowo wydajnym procesorem Intel® Core™2 Duo T5500, który spełni wszystkie Wasze potrzeby oraz będzie ważył poniżej 2kg. Zawsze będzie podłączony do sieci poprzez łącze bezprzewodowe lub UMTS a dodatkowo pozwoli na ponad 4-godzinną pracę na bateriach? Jeśli tak to polecamy MAXDATA PRO 800 IW z technologią mobilną Intel® Centrino® Duo z oryginalnym Windows® XP Professional, i zapewniamy, że innego już nie będziecie chcieli.

Nasze laptopy objęte są pakietem „Bezpieczny Notebook" zawierającym ubezpieczenie od kradzieży i wypadków losowych oraz 3 letnią gwarancją door-to-door o jasnych zasadach: odbiór i dostawa serwisowanego sprzętu na koszt MAXDATA.

www.maxdata.pl
infolinia: 0 801 80 70 30

notebooki komputery PC serwery monitory

Intel, Intel logo, Centrino, Centrino logo, Intel Core, Core inside są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Intel Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych Am. Pln. lub innych krajach.
Windows, Windows Vista i Windows logo są zarejestrowanymi znakami towarowymi Microsoft Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych Am. Pln. lub innych krajach.

PEŁNA WERSJA

The Goalkeeper

Eld i CormaC, redakcyjni spece od piłki nożnej, zwariowali na punkcie tego menedżera (ze wstawkami zręcznościowymi!), w którym gracz kieruje karierą bramkarza. A że Euro 2012 lada dzień... :)

[WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 16 MB]

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...

Dangerous Waters

Uwaga: na DVD jest patch do gry.

Fragmenty recenzji

W Internecie można przeczytać całe krocie jakże pochlebnych recenzji Dangerous Waters napisanych przez maniaków symulacji przez duże „S". Chwalą ją zarówno redaktorzy z czołowych opiniotwórczych portali, jak i schizole z niszowych stron dla totalnych symulacyjnych ortodoksów.

DW to próba przemycenia pod nowym szyldem czegoś, co każdy miłośnik wojny morskiej instalował już na komputerze dwa razy: jako Jane's Fleet Command oraz Sub Command! Zakochani w symulatorach potraktują ją jako podróż sentymentalną, reszta może sobie odpuścić. Sądzę, że najzdrowiej będzie, jeśli weźmiemy ją za samodzielny dodatek do Sub Command.

GATUNEK: SYMULATOR
WYMAGANIA: WIN 98/2K/ME/XP, PROCESOR 550 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
AUTOR RECENZJI: PEPIN KROOTKI
OCENA: 6+
RECENZJA W CDA: 09/05
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 83%

EVE Online (trial)

14-dniowy trial pozwoli wam zapoznać się chyba z najlepszym kosmicznym MMORPG-iem ostatnich lat. Więcej poczytacie w tym numerze CDA. Szykujcie się na dłuuugie granie...

GATUNEK: MMORPG
WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
AUTOR RECENZJI: ALLOR
OCENA: 8+
RECENZJA W CDA: 05/07
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 82%

ACCU Energizer® RECHARGEABLE

Energia w kieszeni

Nr 1 na świecie w akumulatorkach*

Ładowarka Energizer Ultra Compact Charger

- Najczęściej wybierana ładowarka w USA**
- Kieszonkowy rozmiar, dzięki czemu możesz ją mieć zawsze przy sobie
- Ładuje jednocześnie od 2 do 4 akumulatorków nikłowo-wodorkowych w rozmiarze AA i AAA
- Posiada przełącznik napięcia 110 V – 220 V pozwalający Ci używać Ultra Compact Charger w każdym miejscu na świecie
- Sprzedawana w komplecie z 4 akumulatorkami AA 2500 mAh

Akumulatorki AA o pojemności 2650 mAh

- Aż do 355 zdjęć w aparacie cyfrowym, na komplecie naładowanych akumulatorków***

2650 mAh NiMH

*Numer 1 w akumulatorkach na świecie – na podstawie danych AC Nielsen; Globalna Sprzedaż Detaliczna, sierpień 2005 r.
**Najczęściej wybierana ładowarka w USA – na podstawie danych AC Nielsen, sierpień 2004 - wrzesień 2005 r.
***Pomiędzy kolejnymi ładowaniami, rezultaty zależą od rodzaju urządzenia oraz sposobu jego użytkowania.

StarCraft 2?

Jak informują źródła zbliżone do oficjalnych (a ściślej: nasi insiderzy w Vivendi), już 19 maja na koreańskich World Wide Invitational (WWI) to znakomite studio ujawni pierwsze

szczegóły na temat kolejnego projektu. Tym, jak wynika z kontekstu – m.in. wyboru na miejsce prezentacji stolicy kraju, w którym StarCraft jest niemal sportem narodowym – ma być... zgadnijcie, StarCraft 2. W nim zaś – przy czym raczej nas nie cytujcie, gdyż jak na razie to tylko pogłoski – kolejna, czwarta rasa, spore zmiany w znanych już trzech oraz naturalnie pełny trójwymiar prezentacji!

www.blizzard.com

Mamy EURO 2012!

Po ogłoszeniu werdyktu UEFA radości w redakcji nie było końca – już za pięć lat obok nas przechodzić będą kibice z całej Europy, a futbol opanuje umysły wszystkich. Nasze zresztą są nim pochłonięte już teraz, a to oznacza, że niebawem możecie się spodziewać zorganizowanej przez nas dużej imprezy z piłką nożną w roli głównej. Więcej szczegółów na razie nie zdradzimy – obserwujcie jednak uważnie naszą stronę WWW...

www.cdaction.pl

Shorty

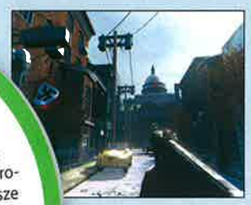
Clive Barker's Jericho – nowe screenshoty

Panie, panowie, duet Mercury Steam-Codemasters ma zaszczyt zaprosić państwa na prezentację nowych screenshotów z Clive Barker's Jericho – gry, która nadać ma nowy wymiar pojęciu „interaktywny horror"! Jericho osiągnąć ma swój cel dzięki przemyślanej kombinacji mechaniki (jak wymiar drużynowy rozgrywki – gracz wcielać się będzie w członków Jericho Team, siedmioosobowej grupy specjalnej ds. zwalczania zagrożenia paranormalnego) i prezentacji – perspektywa pierwszej osoby i znakomita oprawa audiowizualna gry. Nad tym zaś, by całość była autentycznie przerażająca, zadba sam Clive Barker, twórca popularnych horrorów jak cykl „Księgi krwi". Strach się bać! Jericho Team trafi do Al-Khali, tj. na ekrany naszych monitorów, już latem.

www.codemasters.com/jericho

Turning Point: Fall of Liberty – screenshoty

Dysponujące najwyraźniej niespożytymi siłami Codemasters ujawniło pierwsze prawdziwe screenshoty z Turning Point: Fall of Liberty – gry, o której przez długi czas wiedzieliśmy tylko tyle, że jest first-



-person shooterem osadzonym w świecie, w którym Trzecia Rzesza dokonuje inwazji na Stany Zjednoczone. Dziś wiemy już także, że „realia" gry przypominają nieco lata pięćdziesiąte ubiegłego wieku, przy czym wskutek rozwoju na-

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary w czerwcu

Wygląda na to, że już tylko miesiąc dzieli nas od premiery Tomb Raider: Anniversary – swoistego hołdu, jaki składa duet Crystal Dynamics-Eidos najpopularniejszej wirtualnej bohaterce wszech czasów – Larze Croft. Sama Anniversary to swoisty remake pierwszej gry serii przy użyciu technologii stworzonej na potrzeby Tomb Raider: Legend. Na pytanie jednak, czy Rocznica zdoła pobić rekord ponad siedmiu milionów sprzedanych kopii, jaki ustanowił jej pierwowzór – odpowie dopiero przyszłość...

www.tombraider.com

KotOR MMORPG?

Internet to miejsce, w którym znajdują się najbardziej nawet niewiarygodne treści. Jak choćby ta wiążąca się z nowym numerem poczytnego magazynu „Electronic Gaming Monthly", w którym znaleźć można sugestię, jakoby BioWare, twórcy większości znakomitych role-playing ostatnich lat, m.in. Baldur's Gate, Neverwinter Nights, a także Star Wars: Knights of the Old Republic, pracowało nad Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), osadzoną właśnie w świecie KotOR-a! Naturalnie jak na tę chwilę to nic pewnego, niemniej – znów warto wyczekiwać jutra.

www.bioware.com

Warhammer Online: Age of Reckoning w 2008

Niestety po raz kolejny potwierdziło się dawne porzekadło, że im większe nadzieje wiążesz z rzeczami, tym większe rozczarowania mogą cię spotkać z ich strony. Tym razem sprawdziło się ono w odniesieniu do daty premiery WAR – Warhammera Online: Age of Reckoning, którą jej twórcy – studio Electronic Arts Mythic, zdecydowało się przesunąć na 2008. Zdobyty w ten sposób czas zamierzają poświęcić na coś, czego nigdy dość w Massively Multiplayer Role-Playing Game – na testy. Mimo to żal, że jeszcze przez rok skazani będziemy na World of Warcraft...

www.warhammeronline.com

Inhabited Island = Galactic Assault

Jak informuje Paradox Interactive, tworzona przez Wargaming.net adaptacja „Przenicowanego świata" Arkadija i Borysa Strugackich (autorów „Pikniku na skraju drogi", będącego kanwą dla świeżo wydanego S.T.A.L.K.E.R.-a), która dotąd znana była właśnie jako Inhabited Island, zmieni tytuł na Galactic Assault. Zmiana ta wynikająca z chęci nawiązania do wcześniejszej gry Wargaming.net – Massive Assault – wpłynie korzystnie na promocję tego projektu. Tych spośród was, którzy dotąd nie czuli się w obowiązku zapoznać z tym tytułem, ale chcieliby naprawić to niedopatrzenie teraz – informujemy, że mowa o strategii turowej (!), w której cztery kosmiczne rasy walczą o dominację. Ich starcia mieć miejsce będą w całkowicie przestrzennych, dynamicznie zmieniających się (cykl dobowy, stan aury) krajobrazach planety Saraksh. Do dyspozycji graczy oddane zostaną także wszelkie narzędzia prowadzenia wojny, włącznie z wywiadem i sabotażem.

Galaktyczny atak rozpocznie się jesienią tego roku.

www.wargaming.net/game_6.php

Platynowa Kolekcja

NOWE WIELKIE HITY JUŻ W SPRZEDAŻY!

FABLE: ZAPOMNIANE OPOWIEŚCI
PRZEŁOMOWA GRA RPG, KTÓRA WYZNACZYŁA NOWE TRENDY W SWOIM GATUNKU! STAŃ PO STRONIE DOBRA LUB ZŁA I WYRUSZ W PODRÓŻ PO BEZDROŻACH ALBIONU.

RISE OF LEGENDS
NIEZWYKŁA PRZYGODA W ŚWIECIE FANTASY! POPROWADŹ ARMIE MASZYN RODEM Z PRACOWNI LEONARDA DA VINCI PRZECIWKO POTĘŻNYM SIŁOM MAGII.

ROLLERCOASTER TYCOON 3: ZŁOTA EDYCJA
STWÓRZ PARK ROZRYWKI SWOICH MARZEŃ W 3D! ZAPROJEKTUJ I ZBUDUJ GIGANTYCZNE ROLLERCOASTERY, A NASTĘPNIE PRZEJEDŹ SIĘ NIMI.

SPELLFORCE 2
NADCHODZI ERA WIELKICH BOHATERÓW! ZBIERZ I POPROWADŹ SPRZYMIERZONE ODDZIAŁY DO ZWYCIĘSTWA NAD MROCZNYMI ELFAMI.

W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

AGE OF EMPIRES III | ANTOLOGIA BLIZZARD | DIABLO II ZŁOTA EDYCJA | EMPIRE EARTH II ZŁOTA EDYCJA | F.E.A.R. | NEVERWINTER NIGHTS DIAMENTOWA EDYCJA | SAGA GOTHIC | SWAT 4 ZŁOTA EDYCJA | WARCRAFT III ZŁOTA EDYCJA

WYBRANE NAJLEPSZE GRY • OBSZERNA INSTRUKCJA • DOŻYWOTNIA GWARANCJA
EKSKLUZYWNE WYDANIE • PROFESJONALNY PORADNIK • DODATKI NA GRAM.PL

gram.pl Z CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PL

59,90

© 2007, Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. zo.o. Wszelkie Prawa zastrzeżone. CD Projekt, Gram.pl i wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

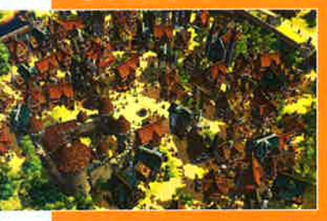
Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymienisz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

Settlers: Rise of an Empire



Duet Blue Byte-Ubisoft ujawnił wreszcie finalny tytuł i listę „atutów" projektu znanego dotąd jedynie jako Settlers VI. Ten, przemianowany na Settlers: Rise of an Empire, ponownie przenosić ma akcję w czasy wirtualnego średniowiecza i koncentrować się na... lokacji na prawie niemieckim, czyt. tworzeniu i rozwijaniu miast. Interesująca przy tym jest autonomia, jaką obdarzeni zostali poszczególni osadnicy – każdy z nich mieć ma własny dzienny rozkład zajęć, własne przyzwyczajenia i potrzeby. Do tych ostatnich należeć będzie niewątpliwie także potrzeba kontaktu z – uwaga! – pojawiającymi się po raz pierwszy w serii settlerami płci pięknej – osadniczkami! Blue Byte-Ubisoft obiecuje przy tym również niewiarygodną zgoła oprawę graficzną (m.in. zmiany pór roku) i fantastyczne bez mała animacje, dzięki którym nasze wirtualne imperium osadników stanie się naprawdę żywym tworem. Imperium osadników powstać ma już we wrześniu.

BioShock – Edycja Kolekcjonerska

Stronimy zazwyczaj od doniesień o planowanych Edycjach Kolekcjonerskich głośnych tytułów. Tym razem jednak zrobimy wyjątek. Powodów jest kilka. Przede wszystkim dlatego, że mowa o BioShocku – grze, na którą redakcyjny fani serii System Shock czekają jak wy na wakacje. Nie mniej ważnym powodem jest ten, że stała się ona rzeczywistością wskutek działań samych internautów, którzy wystosowali do wydawców gry – Take Two – petycję podpisaną przez ponad 26 tys. ludzi. Nie sposób zapomnieć też wreszcie o samej zawartości tego wydania, w którym prócz soundtracka na CD i płyty DVD „z produkcji" znaleźć się ma także... figurka Big Daddy'ego!... Nie wiem, czemu mam wrażenie, że jeśli BioShock: Edycja Kolekcjonerska trafi do naszej redakcji – usłyszycie o nas w dziennikach. ;)

www.cultofrapture.com

SpellForce 2: Władca Smoków

Jak informuje CD Projekt, już w maju do sklepów trafi Władca Smoków – dodatek do SpellForce 2: Czas Mrocznych Wojen. W nim m.in. nowa frakcja – Szaikan, wraz z potężnymi Smoczymi Tytanami i specjalnymi umiejętnościami, kilka nowych kampanii single player, dziesiątki zdolności i setki przedmiotów. Władcą smoków mianowani zostaniemy w maju.

www.gram.pl/SF2_Wladca_Smokow

Shorty

ukowego machina wojenna nazistów wzbogaciła się o niezwykłą broń, jak pancerne zeppeliny i odrzutowce. Na drodze sił inwazyjnych stanie zaś samotny cywil złapany w samym środku piekła – gracz. Premiera Turning Point: Fall of Liberty odbyć się ma pod koniec roku. Z całą pewnością jednak powrócimy do niej szybciej, być może już w następnym numerze CDA.

www.codemasters.com

Operation Flashpoint 2

Mówili, że się nie uda, a jednak doczekałem w pełni władz fizycznych i umysłowych (tak twierdzę, ale nie trzeba zgadzać się z tym werdyktem) dnia, w którym zapowiedziany zostanie oficjalnie sequel jednej z najlepszych gier, w jakie dane mi było zagrać – Operation Flashpoint!

Naturalnie, Codemasters – właściciele marki – nie zdradzili przy tym wiele więcej, wiadomo jednak, że ten symulator pola bitwy tworzony jest obecnie w jednym z własnych studiów Codemasters (a nie, jak można by przypuszczać, przez „wynalazców" tej niezwykłej formuły z Bohemia Interactive Studios) w oparciu o znaną dzięki Colin McRae: DiRT technologię NEON. Jego premiera zaś – i to jest wiadomość nie najlepsza – odbyć się ma najwcześniej za rok. Niemniej nie mam najmniejszej wątpliwości, że warto czekać już dziś!

www.codemasters.com/flashpoint2

Call of Duty 4: Modern Warfare

Znamy tytuł kolejnej, czwartej już części Call of Duty! Ta, Modern Warfare, odchodzi najwyraźniej od sprawdzonej już po trzykroć formuły i przenosi graczy w czasy obecne. Dodatkowo pewne jest (na 99%), że Call of Duty 4, w przeciwieństwie do bezpośredniej poprzedniczki, trafi także na PC! Niestety jak na dzień składu pisma wiemy tylko tyle. Dużo więcej o Call of Duty: Modern Warfare już w następnym numerze CDA.

www.infinityward.com

Instinct – nowe screenshoty

Zgodnie z teorią, że jeden obraz wart jest i tak dalej – nowe screenshoty z Instinct, kolejnego projektu ukraińskiego studia Newtonic Studios – twórców You Are Empty. Instinct – przypominamy wszystkim tym, którzy nie mają pewności, czy słyszeli wcześniej o tym tytule – to first-person horror, w którym gracze wcielą się w członków trzyosobowego oddziału specjalnego armii Stanów Zjednoczonych uwięzionych w tajnej bazie naukowej Korei Północnej. Naturalnie wkrótce po przybyciu na miejsce okaże się, że sytuacja jest znacznie groźniejsza, niż mogło się pierwotnie wydawać... Atutami Instinct mają być przy tym zarówno filmowa fabuła gry, jak również znakomita technologia wykorzystująca HDR, głębię ostrości, dynamiczne światła i cienie. Więcej o Instinct – wkrótce.

http://newtonic.com.ua

www.instinct-game.ru

Renesans PC?

Był czas, gdy gry PC rządziły niepodzielnie światowymi rynkami. Ich imperium jednak zostało okrojone wskutek bojów z rosnącymi w siłę potęgami kolejnych generacji konsol – do tego stopnia, że część z analityków stwierdziła, iż zniknie ono wreszcie z mapy świata. To jednak już tylko przeszłość – z lektury raportów i analiz rynkowych wynika jasno, że nadchodzi renesans PC. Sprzedaż gier znów rośnie, m.in. dzięki temu, że za promowanie tego segmentu rynku zabrał się Microsoft, a sprzęt już teraz daje twórcom większe możliwości niż

najlepsza nawet konsola. Ponadto jak się okazuje, dotychczasowe badania obarczone były błędem – nie uwzględniały sprzedaży elektronicznej, na jakiej bazuje cały ogromny fragment rynku – gier Massively Multiplayer Online (sam World of Warcraft przecież to ponad 8 milionów opłat abonamentowych co miesiąc!) i systemów sprzedaży bezpośredniej, jak Steam czy GameTap. Do tego – sprawdźcie sami choćby na podstawie CDA, które właśnie trzymacie w rękach – lista tytułów, na które naprawdę warto czekać, znów się wydłuża. Jest więc znów nadzieja, że już wkrótce najbardziej next-genowa ze wszystkich platform – PC – raz jeszcze rządzić będzie światem!

www.wow-europe.com/en

SUPER BAJERY

WTOREK 15 maja 2007

Najlepsza recenzja codziennie

Nr 90 (5281) Nr indeksu 246 886 ISSN 0658-64387 nakład 550 010 Red. prowadzący Jan Życzliwy

PIERWSZA KLASA FAJNA CENA! MAŁA KASA

I CO Z TĄ MAŁĄ KASĄ?!

Czy gry o połowę tańsze to tylko mit? Przypomnijmy: każda gra z Fajnej Ceny kosztuje tylko 49,99 i jest wydana po polsku. To zapewne zadecydowało o popularności serii. Dlaczego więc wydawca, firma CD PROJEKT, zdecydował się na wycofanie Fajnej Ceny ze sklepów? Tego jeszcze nie wiemy. Jedno jest pewne - miłośnicy gier za małą kasę powinni się spieszyć do sklepów.

DLA NIEJ PORZUCIŁ HODOWLĘ ŚLIMAKÓW TYLKO U NAS

Wzruszające wyznanie Włodzimierza z Legionowa, który dla serii Fajna Cena porzucił swoje poprzednie hobby - hodowlę ślimaków winniczków w celach dyskusyjnych. Czytaj na str. 15.

ZGUBIŁY ICH WĄSY

Celnicy przechwycili próbę nielegalnego wywozu coraz mniej dostępnych, ostatnich egzemplarzy Fajnej Ceny. Przemyt prawdopodobnie zakończyłby się sukcesem, gdyby nie to, że kierowcy ciężarówki z towarem, Remigiuszowi W., odkleił się kawałek sztucznego wąsa!

Ten oto „Zok" brał udział w brawurowej próbie przemytu ostatnich egzemplarzy FC!

Z OSTATNIEJ CHWILI! ZNAMY DATĘ KOŃCA SERII!

Z nieoficjalnych, ale bardzo wiarygodnych źródeł dowiedzieliśmy się kiedy seria Fajna Cena zostanie wycofana ze sklepów w całej Polsce. Ta data to czerwiec 2007!!!

Czy te pudełka widzimy po raz ostatni? Tylko u nas sensacyjne informacje na temat spodziewanego zakończenia sprzedaży jednej z najpopularniejszych serii gier w Polsce! Czytaj reportaż Ryszarda Globuli na str. 13.

SKANDAL! KONIEC SERII FAJNA CENA?

ONI COŚ UKRYWAJĄ!

Udało nam się skontaktować rzecznikiem CD PROJEKT. Na pytanie o koniec Fajnej Ceny powiedział, że nic nie potwierdza i niczemu nie zaprzecza. Co więcej, dodał, że oprócz obecnie dostępnych gier, w czerwcu pojawi się jeszcze kilka hitów w serii! O co więc w tym wszystkim chodzi? Fakty mówią same za siebie - w sklepach jest coraz mniej tytułów z Fajnej Ceny, klienci walczą o ostanie pudełka. Co więc planuje warszawski wydawca? Na pewno wkrótce się dowiemy.

JEDEN Z KLIENTÓW NAWET MNIE UGRYZŁ!

Mamy pierwsze doniesienia na temat konsekwencji planów wycofania Fajnej Ceny. Masakra w Łodzi - inaczej tego nazwać nie można. Halina B., babcia 12-letniego Mateuszka, tak relacjonuje wydarzenia z jednego z Łódzkich sklepów: „Słyszałam ostatnio od sąsiadki, że tę serię gier taką niedrogą, mają wycofać. To poszłam kupić wnusiowi Titan Questa. Pech chciał, że była już tylko 1 sztuka. Kilka osób rzuciło się na mnie jak szłam z pudełkiem do kasy. Jeden z klientów nawet mnie ugryzł!". Czytaj na str. 17.

NAJPOPULARNIEJSZA SERIA GIER W POLSCE!

NOWA DOSTAWA HITÓW!

TYTUŁY DOSTĘPNE W SERII:

eXtra Konkurs²

PONAD 1000 NAGRÓD DO ZDOBYCIA!

5x Wypasiony komputer YAMO ENGINE 707 z dwurdzeniowym procesorem AMD Athlon™ 64 X2 + Monitor BenQ FP92Wa

2x Projektor BenQ MP510
✔ Graj we wszystkie gry na niesamowitym projektorze BenQ i podłącz do niego kino domowe!

10x Karta graficzna Sapphire X1950 PRO
✔ Odpal najwyższe detale w grach z kartą Sapphire!

6x Monitor BenQ FP92Wa
✔ Zobacz super grafikę na najszybszym monitorze 19"!

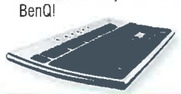
20x Dwurdzeniowy procesor AMD Athlon™ 64 X2
✔ Poczuj prawdziwą prędkość w grach dzięki procesorowi AMD!

6x Kamera wideo Genius G-shot DV610
✔ Zaimponuj znajomym! Cyfrowa kamera, aparat 6.6 Mpix, odtwarzacz mp3 i dyktafon cyfrowy w jednym!

12x Aparat cyfrowy BenQ C540
✔ Zrób super fotki z aparatem 5 Mpix i innymi super funkcjami!

20x Głośniki GENIUS SP-I200U
✔ Wykorzystaj w podróży głośniki GENIUS!

20x Klawiatura BenQ X-Touch 122
✔ Wymiataj we wszystkie gry na nowoczesnej klawiaturze BenQ!



10x Klawiatura GENIUS KB-29e
✔ Graj i wykorzystaj nowe funkcje multimedialne.

20x Mysz BenQ M800
✔ Daj czadu w gry FPP z myszą BenQ!

30x 512 MB Memory Stick
✔ Przenoś sejwy z super szybką pamięcią USB!

1000x Doskonałe gry komputerowe

© 2007 EXTRA KLASYKA JEST ZNAKIEM TOWAROWYM CD PROJEKT SP. Z O.O. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. AMD, LOGO AMD ARROW, AMD ATHLON ORAZ ICH KOMBINACJE, SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI ADVANCED MICRO DEVICES, INC. LOGO BENQ, YAMO, GENIUS, GAZETA.PL, CD PROJEKT, GRAM.PL I WSZYSTKIE INNE ZNAKI TOWAROWE POSZCZEGÓLNYCH FIRM SĄ CHRONIONE. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE

CHCESZ ZDOBYĆ NAGRODY? TO BARDZO PROSTE!

WSZYSTKIE INFORMACJE NA TEMAT KONKURSU ORAZ SZCZEGÓŁOWY OPIS NAGRÓD NA STRONIE EXTRAKLASYKA.GRAM.PL/KONKURS

EXTRA KONKURS² TRWA OD 8.03 DO 30.06.2007.

gram.pl z CD PROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA GWARANCJA SATYSFAKCJI VIP PLUS CD PROJEKT

Dożywotnia Gwarancja
Wirtualne Pieniądze
Używki (używane gry)

PONAD 2 MILIONY SPRZEDANYCH EGZEMPLARZY!

9 SUPER NOWOŚCI!

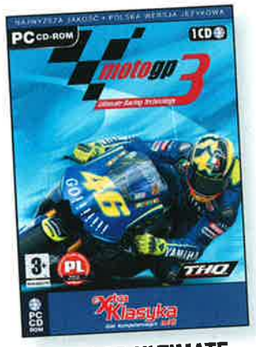
TYLKO W SERII eXtra Klasyka neXt!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA • 19,99 ZŁOTYCH

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR – WINTER ASSAULT

SHOGUN: TOTAL WAR ZŁOTA EDYCJA

MEDIEVAL: TOTAL WAR ZŁOTA EDYCJA



MOTOGP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3

JUICED: SZYBCY I GNIEWNI

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

FOOTBALL MANAGER 2006

W SPRZEDAŻY OD 24 MAJA

KUPUJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:

AMD Smarter Choice · BenQ · YAMO · Genius

PATRONAT MEDIALNY: Gazeta.pl

eXtra Klasyka Gier Komputerowych neXt

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

GATUNEK: AKCJA
PRODUCENT: ROCKSTAR NORTH
DATA PREMIERY: NA PC NIEZNANA, KONSOLE: 16 PAŹDZIERNIKA 2007
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/IV

CORMAC | PIERWSZE ODPOWIEDZI

GTA IV

I oto pęka tama, za którą Rockstar ukrywał do tej pory najdrobniejsze nawet szczegóły dotyczące wyczekiwanej przez miliony graczy czwartej części Grand Theft Auto. Najpierw pojawił się trailer, który z miejsca wkurzył władze Nowego Jorku, niedługo potem zaś pierwsze konkrety odnośnie gry.

Niko Bellic... Jak widać, po członkach włoskiej mafii i czarnoskórych gangów **przyszła w GTA pora na bohatera rodem z Europy Wschodniej**. W końcu w hollywoodzkich produkcjach nazwiska gangsterów i czarnych charakterów nierzadko nawiązują do klimatów postradzieckich czy postjugosłowiańskich (często dosyć nieudolnie – widać, dla Amerykanów Europa Wschodnia to ostępy tak egzotyczne, że nie są oni nawet w stanie wymyślić naturalnie brzmiącego nazwiska serbskiego, rosyjskiego czy czeskiego...).

Life is complicated

Głównym bohaterem czwartego GTA będzie twardziel imieniem Niko – do Ameryki trafia zachęcony mailami otrzymywanymi od kuzyna Romana, który osiedlił się w „kraju możliwości" o wiele wcześniej. Niko czytał w listach, że Romanowi się ułożyło, że ma wielki dom, sportowe samochody i piękne kobiety – jednym słowem, że amerykański sen naprawdę może się ziścić. Niko wierzy, że wyjeżdżając do Liberty City ucieknie od nieciekawej przeszłości i zacznie nowe życie w miejscu, w którym trawa jest zawsze zielona, a szczęście dostępne dla każdego, kto zechce się po nie schylić.

Pfff, prawie jak u nas, na Bałkanach.

Na skraju lasu jest mały domek...

„Życie jest skomplikowane. Zabijałem ludzi. Przemycałem ludzi. Sprzedawałem ludzi. Może tutaj będzie inaczej", mówi Niko zmęczonym głosem w trailerze. Okazuje się jednak, że jego kuzyn jest w USA tym samym nieporadnym matołkiem, jakim był w ojczyźnie. Nałgał w mailach, by ukryć fakt, że nie potrafił wykorzystać szansy, jaką dała mu Ameryka. Jest nie tylko zwykłym szarym biedaczkiem, który sportowe wozy co najwyżej myje, a piękne kobiety podziwia na billboardach, lecz w dodatku wdepnął, pożyczając kasę od niewłaściwych ludzi i – co gorsza – nie oddając jej.

I killed people

Roman jest jedynym człowiekiem, jakiego Niko zna w USA, on będzie zatem pierwszym punktem zaczepienia dla gracza w świecie Grand Theft Auto. Rockstar obiecuje, że **fabuła rozwijać się będzie wielotorowo, a gracze otrzymają o wiele więcej swobody, więcej możliwości wyboru.** Będą mieli silniejsze poczucie kształtowania losu bohatera aniżeli w poprzednich częściach GTA – struktura scenariusza ma być zgoła odmienna niż np. w San Andreas. Czyżbyśmy mogli liczyć na kolejny krok w kierunku sandboxu – otwartego świata, który dostosowuje się i zmienia w zależności od poczynań gracza niekrępowanego ograniczeniami znanymi z klasycznych gier? Już San Andreas zbliżało się do takiego ideału. Zobaczymy, na czym polegać będzie ta strukturalna odmienność GTA IV, którą obiecuje developer.

I smuggled people

Jedyną lokacją dostępną w „czwórce" będzie stare-nowe Liberty City A.D. 2007. Niektórzy być może uznają to za krok wstecz w stosunku do wielkiego pod względem obszaru San Andreas. Ale... Czy nie męczyło was czasem w SA to, że trzeba jechać kwadrans z jednego miasta do drugiego przez nudne pustkowia? Obszar, na którym toczyć się będzie akcja GTA IV, będzie pod względem geograficznym mniejszy niż w poprzedniej części, jednak projektanci gry dołożyli wszelkich starań, by ani piędź wirtualnej ziemi nie została zmarnowana. Skróci się w związku z tym czas podróży. Niektórzy z was zauważyli już być może, że w trailerze nie widać żadnych samolotów. Nie będzie ich w grze, bo przecież jej świat ogranicza się do miasta. Polatać jednak będzie można, choćby za pomocą helikopterów.

Przyszedł czas na bohatera z Europy Wschodniej.

Liberty City to metropolia tętniąca życiem i przyciągająca wzrok tysiącami cieszących oko elementów. Miasto z GTA IV jest tak wspaniałe jak żadne inne znane nam z gier – jego realizmu nie da się ponoć z niczym porównać. Autorzy chcieli podnieść do kwadratu radość, jaką dawało w poprzednich częściach zwykłe przechadzanie się ulicami czy jeżdżenie samochodem i obserwowanie okolicy. Chcieli stworzyć miasto, w którym gracz poczuje się jak w prawdziwej metropolii, lecz jednocześnie idealnie dopasowane do potrzeb rozgrywki.

Wzorcem, który przyjęli projektanci Liberty City, jest Nowy Jork. W grze znajdziemy zatem cztery dzielnice wzorowane na NYC – Brooklyn stał się Brokerem, Manhattan – Algonquinem, Bronx – Bohanem, Queens zaś przemianowano na Dukes. Wraz z Bellicem zwiedzimy też dzielnicę, której protoplastą jest New Jersey (miasto leżące pod Nowym Jorkiem i pozostające w sferze jego wpływów; to tam rozgrywa się akcja serialu „Rodzina Soprano") – nazywa się ona Alderney. Rzecz jasna, autorzy zadbali o to, by w Liberty City znalazło się jak najwięcej charakterystycznych elementów architektonicznych i miejscówek znanych z prawdziwego Big Apple. I tak, gracze znajdą tam m.in. Statuę Wolności (pod nazwą Statue of Happiness – sta-

The most beautiful most.

Kiedyś, synu, to wszystko może być twoje.

tua szczęścia), biurowiec instytucji finansowej MetLife (pod nazwą GetaLife*) czy DUMBO (okolica w Brooklynie, skrót od Down Under the Manhattan Bridge Overpass; w grze funkcjonuje jako BOABO – Beneath the Offramp of the Algonquin Bridge Overpass).

I sold people

Jak doskonale wiemy z filmów, nocny Nowy Jork bardzo się różni od metropolii oglądanej za dnia (nie na darmo nazywa się go „miastem, które nigdy nie zasypia"). Rockstar obiecuje, że tak samo będzie w grze – **dzięki doskonałym efektom oświetleniowym po zmroku Liberty City zmieni się nie do poznania**. Odblaski słońca na wieżach ze szkła i stali oddadzą pole tysiącom świateł i neonów.

Dlaczego twórcy wybrali Nowy Jork jako źródło inspiracji? Dan Houser z Rockstara tłumaczy, że metropolia ta jest środowiskiem, którego nikt nigdy nie odwzorował w takim stopniu, jaki planował tworzący tę grę zespół. Zdaniem twórców, Nowy Jork bardzo się wyróżnia na tle innych amerykańskich miast, robi ogromne wrażenie i pełny jest elementów, które powszechnie kojarzone są z USA. Jeśli jesteście ciekawi, co o tym wszystkim myślą władze miasta – zapraszam do ramki.

Maybe here things will be different...

Niewiele jeszcze w tej chwili wiadomo o technicznych aspektach powstającej już od 2004 roku gry (tak na marginesie – od czasów GTA III nie zmienił się rdzeń zespołu pracującego w Rockstar North; doszli nowi ludzie, lecz ci najważniejsi pozostali, co ma oczywiście niebagatelny wpływ na jakość kolejnych odsłon serii). Napędza ją autorski silnik R.A.G.E. (Rockstar Advanced Game Engine), który można było zobaczyć w akcji uruchamiając na X360... Table Tennis.

Engine powstał w wyspecjalizowanym studiu Rockstara w San Diego, gdzie grupa programistów nieustannie pracuje nad nowymi technologiami. Ogromny skok naprzód dokonany został (ponoć) na polu systemu fizyki, co wymusiło również zmiany w animacjach postaci. Dzięki temu ich ruchy są bardziej realistyczne niż w San Andreas. Przechodnie i kierowcy otrzymali cały wachlarz nowych zachowań, dzięki czemu bardziej naturalnie reagują na różne sytuacje, a ulice sprawiają wrażenie naprawdę żywych (bo ktoś stoi i pali, ktoś rozmawia przez telefon, ktoś czyta gazetę na ławce). Wiemy również, że **w grze znajdzie się tryb multi**, lecz wiadomo o nim tylko tyle, że nie będzie to nic w guście MMOG. Diabelnie szkoda, bo chciałoby się móc wejść do tak fantastycznie odwzorowanego miasta dodatkowo zasiedlonego innymi graczami... Nie znamy też jeszcze szczegółów gameplayu, choćby nawet sposobu celowania. Niewiele wiadomo też o tym, jaki będzie w nowym GTA zakres simsopodobnej mechaniki wprowadzonej w San Andreas – będzie można umawiać się z dziewczynami, ale kwestie jedzenia, siłowni czy fryzjera pozostają tajemnicą.

Jak widać, pytań jest aktualnie stokroć więcej niż odpowiedzi. Co najgorsze – wciąż nie wiemy, czy i kiedy gra ukaże się na PC. ...Wróć! Wykażmy się pozytywnym myśleniem i skasujmy to „czy". **Można z dużą pewnością założyć, że gra trafi na PC**, nie wiemy jednak, jaki będzie okres wyłączności dla konsol. Premiera wersji next-genowej ustalona została na 16 października tego roku w Stanach i 19 października w Europie. Kto do tego momentu nie kupi X360 lub PS3, zapewne – po raz pierwszy lub kolejny – poważnie rozważy taką możliwość. Reszta zaś łapczywie będzie chłonąć każdy strzępek plotki o GTA IV na PC. |CDA|

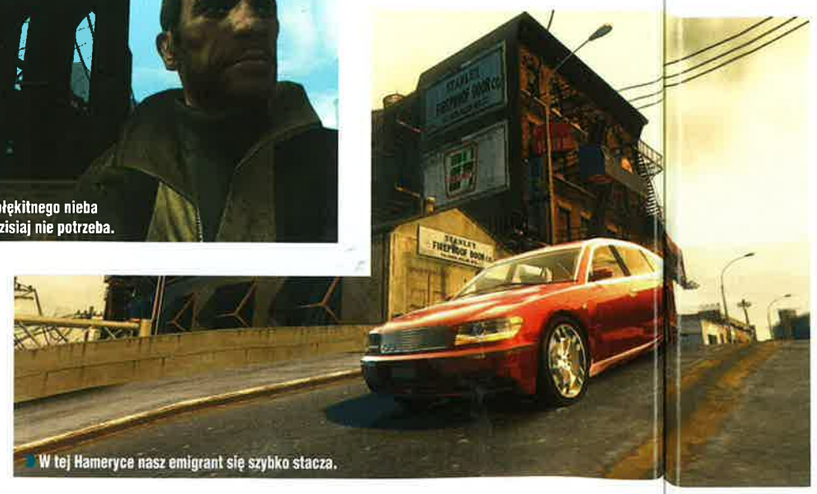
(*) W serii GTA pojawiało się sporo humoru, smaczków i gierek słownych – tak też będzie w „czwórce". 'Get a life' (w wolnym tłumaczeniu „znajdź sobie prawdziwe życie") to formułka, którą można poczęstować nudnego znajomego regularnie zamęczającego cię swoją kolekcją znaczków, gracza uzależnionego od WoW, który zapomniał już, jak wyglądają prawdziwi ludzie i – no właśnie – yuppiego, który nie opuszcza biura (np. w MetLife'ie) i nie widzi życia poza nudną pracą.

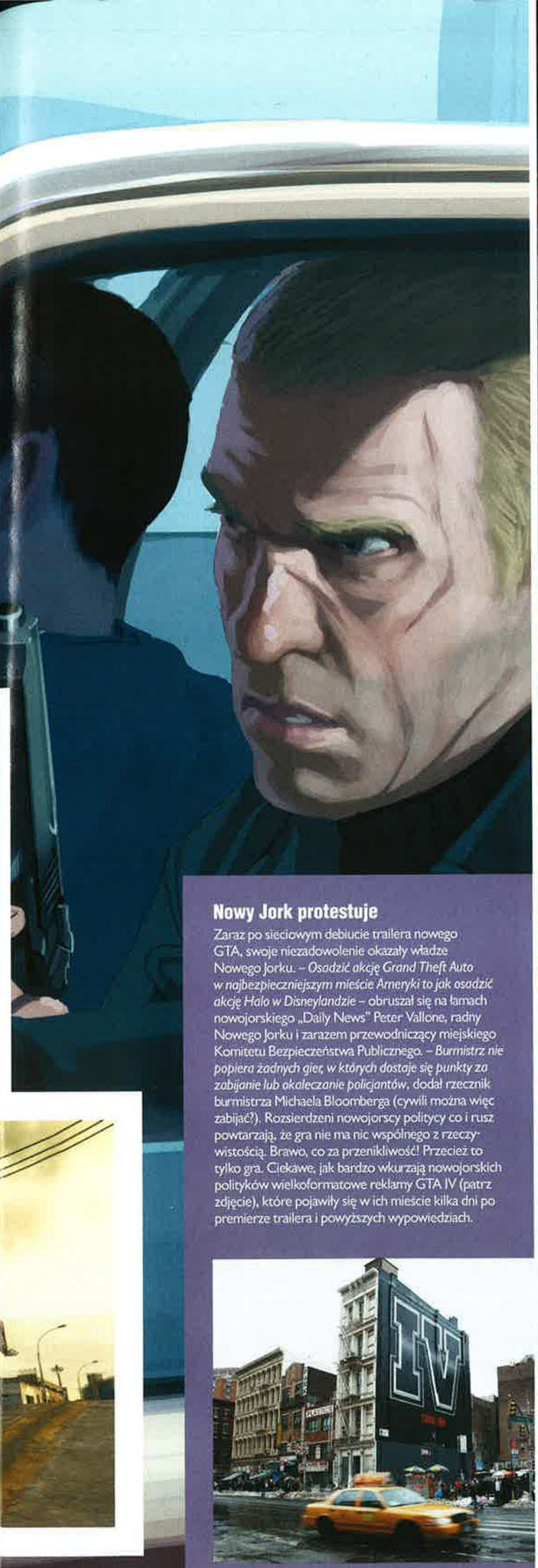
Nawet nie zapytam, jaką ma taryfę, bo tu wszystko drogie. I po angielsku mówią.

Miasto w GTA IV jest tak wspaniałe jak żadne inne znane nam z gier.

600 argumentów na minutę.

Oprócz błękitnego nieba nic mi dzisiaj nie potrzeba.


W tej Hameryce nasz emigrant się szybko stacza.



Nowy Jork protestuje

Zaraz po sieciowym debiucie trailera nowego GTA, swoje niezadowolenie okazały władze Nowego Jorku. – *Osadzić akcję Grand Theft Auto w najbezpieczniejszym mieście Ameryki to jak osadzić akcję Halo w Disneylandzie* – obruszał się na łamach nowojorskiego „Daily News" Peter Vallone, radny Nowego Jorku i zarazem przewodniczący miejskiego Komitetu Bezpieczeństwa Publicznego. – *Burmistrz nie popiera żadnych gier, w których dostaje się punkty za zabijanie lub okaleczanie policjantów*, dodał rzecznik burmistrza Michaela Bloomberga (cywili można więc zabijać?). Rozsierdzeni nowojorscy politycy co i rusz powtarzają, że gra nie ma nic wspólnego z rzeczywistością. Brawo, co za przenikliwość! Przecież to tylko gra. Ciekawe, jak bardzo wkurzają nowojorskich polityków wielkoformatowe reklamy GTA IV (patrz zdjęcie), które pojawiły się w ich mieście kilka dni po premierze trailera i powyższych wypowiedziach.

BLITZKRIEG POWRACA
FRONTLINE
KURSK
NAJWIĘKSZA BITWA PANCERNA W HISTORII
PRZEŻYJ STARCIE TYTANÓW.
WEŹ UDZIAŁ W NAJWIĘKSZEJ KONFRONTACJI PANCERNEJ W HISTORII. BITWA O KURSK ZAMKNĘŁA OSTATNI WYŚCIG KONWENCJONALNYCH ZBROJEŃ PRZED POJAWIENIEM SIĘ BOMBY ATOMOWEJ.
„Największa bitwa pancerna II Wojny Światowej w klimacie znakomitego Blitzkrieg."
WP.PL
JUŻ W SPRZEDAŻY!
WWW.PARADOXPLAZA.COM
NIVAL INTERACTIVE
GAME STUDIOS
paradox INTERACTIVE
REWOLUCJA CENOWA 29,90
12+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
CENEGA
Wydane na licencji Paradox Interactive 2007. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Frontline: Fields of Thunder jest marką Paradox Interactive AB.

- GATUNEK: SIECIOWY FPS
- PRODUCENT: TURTLE ROCK
- DATA PREMIERY: II KWARTAŁ 2007
- WWW.L4D.COM

HUT SĘDZIMIR | FRAGUJE ZOMBI

No, trzymaj się, Zośka!

Hardkorowe Bust-A-Move?

LEFT 4 DEAD

Kto jak kto, ale twórcy Counter-Strike'a znają się na grach sieciowych. Jednak nie tylko ze względu na wcześniejsze produkcje warto zwrócić uwagę na nowe dzieło tej ekipy programistów. Left 4 Dead to pierwszy na PC survival horror rozgrywany w Sieci. Czy będą w nim zombiaki? Będą!

I to sporo. Gra toczyć się będzie w niedalekiej, choć bliżej nieokreślonej przyszłości, w której typowe amerykańskie miasto zostanie opanowane przez zombiaki. Jest to efekt epidemii nieznanego nauce, bardzo groźnego wirusa, który zamienia ludzi w żywe trupy.

Bohaterami Left 4 Dead będzie czwórka dość nietypowych postaci odpornych na działanie infekcji. Będą musiały współpracować ze sobą, by uciec z miasta i dostać się do bezpiecznego miejsca. Fabularnie ucieczka ma być rozłożona na cztery kampanie, każda z nich zakończona pojedynkiem z bossem. Dostęp do kampanii ma być swobodny, ale wybór poszczególnych map możliwy tylko w niektórych trybach rozgrywki. W głównym lokacje składające się na daną kampanię mają być połączone, a gracze będą na nich nabijać statystyki.

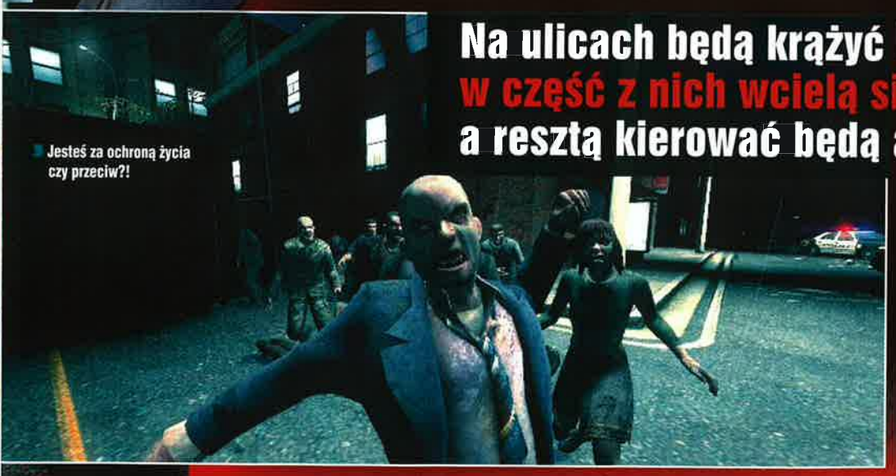
Ludzie kontra trupy

W podstawowym trybie zabawy gracze będą podzielni na dwie drużyny – „ocalonych" i „zarażonych". Ci pierwsi będą musieli wykorzystać swoją inteligencję i znalezione na mapach bronie, by przedostać się do punktu wyjścia, ci drudzy mają im w tym przeszkodzić. Postacie „zarażonych" będą wyraźnie słabsze, mają dysponować mniejszym zapasem energii, ale będzie ich więcej. W efekcie na ulicach będą krążyć całe hordy zombiaków, w część z nich wcielą się żywi gracze, a resztą kierować będą algorytmy AI. Na sztucznej inteligencji studio Turtle Rock zna się bardzo dobrze (dowód: Counter-Strike: Condition Zero), zabawa zapowiada się więc znakomicie.

Zoey i jej chłopcy

Czwórka "ocalonych" to Bill, Louis, Zoey i Francis. Ten pierwszy to weteran wojny w Wietnamie, specjalista od broni palnej, szczególnie tej automatycznej i szybkostrzelnej. Ten drugi to sprzedawca w sklepie z elektroniką, który będzie się potrafił posługiwać najróżniejszymi gadżetami.

Zoey to nastolatka, córka bogatych rodziców – w każdej książce, filmie czy grze o zombiakach musi być taka dziewczyna, jest więc i w Left 4 Dead. Czym zajmuje się Francis, dokładnie nie wiadomo, ale nie ma to znaczenia – ważne, że ten zwalisty gigant ma dużą siłę, wielką odporność na ból i sporą niechęć do żywych trupów.



Jesteś za ochroną życia czy przeciw?!

Na ulicach będą krążyć hordy zombiaków, w część z nich wcielą się żywi gracze, a resztą kierować będą algorytmy AI.

Masz może coś na wzdęcia?

Choć postacie te zaprojektowano w taki sposób, by jak najbardziej różniły się od siebie, w samej grze ich uzbrojenie i umiejętności będą identyczne. Inaczej wygląda sprawa z zombiakami – tu podział na klasy będzie wyraźny i konkretny.

Zarażeni!

„Żywi" gracze będą mogli wcielić się w 'boss infected', zombiaków o specjalnych umiejętnościach – stwory kierowane przez AI będą zwykłym mięsem armatnim. Umiejętności te będą wyznaczały również klasę postaci – dostępne będą cztery: boomer, hunter, smoker i tank. Ciekawą zdolność ma boomer – ma pluć w ocalonych cieczą, która przyciągnie stado zwykłych zombiaków. Hunter to najbardziej mobilna z klas „zarażonych" – potrafi wspinać się na pionowe ściany i zeskakiwać z dachów na ludzi. Smoker ma wyjątkową broń – ponad dziesięciometrowy język, którym potrafi łapać „ocalonych". Tank to największy i najpotężniejszy z zombiaków, na tyle wielki, że przejście przez mur nie będzie stanowiło dla niego problemu, jego też najtrudniej będzie zabić.

Zombi online

Brzmi nieźle, prawda? Sieciowych FPS-ów powstaje obecnie całkiem sporo, ale Left 4 Dead wyróżnia się spośród nich tematyką i nietypowymi rozwiązaniami klas postaci. Renoma twórców gry również przemawia na jej korzyść, podobnie jak zastosowany engine Source z Half-Life'a 2, oczywiście odpowiednio rozbudowany. Pytanie tylko, czy zombiaka można sfragować – przecież to od początku żywy trup! |CDA|

Są takie chwile, że i Photoshop się poddaje...

DOWIEDZ SIĘ JAKIM NAPRAWDĘ JESTEŚ DOWÓDCĄ

THEATRE OF WAR

POLA ZAGŁADY

- Najbardziej szczegółowa strategia wojenna twórców kultowego IL-2 STURMOVIK.
- Niesamowita grafika, fizyka otoczenia i historyczne odwzorowanie najdrobniejszych detali.
- Ponad 100 największych batalii rozgrywanych w latach 1941-1945.
- Sześć kampanii: Rosyjska, Niemiecka, Angielska, Amerykańska, Francuska i Polska!
- Wszystko to w pełnej polskiej wersji językowej w rewelacyjnej cenie 29,90 PLN.

REWOLUCJA CENOWA 29,90 PLN

Już wkrótce w sprzedaży!

12+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

CENEGA

1C COMPANY

© 2007 1C Company. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

GATUNEK: STRATEGIA
PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2007
WWW.TOTALWAR.COM

NAIVER | TOTAL WAR: EWOLUCJA

MEDIEVAL II
TOTAL WAR – KINGDOMS

Ledwie opadł pył bitewny po krwawych walkach w średniowiecznej Europie, które przyniósł ze sobą Medieval II: Total War, a już ekipa z Creative Assembly w pocie czoła pracuje nad dodatkiem.

Sądząc z tego, co mają na hełmach, pasy cnoty nie sprawdzały się w praktyce.

Aztekowie w maju i Majowie w amoku – dwie rzeczy, których winien unikać konkwistador.

Wszystkie poprzednie rozszerzenia do kolejnych gier z serii Total War określane były mianem 'Invasion'. Mieliśmy zatem Mongol Invasion (dodatek do Shoguna), Viking Invasion (Medieval I) oraz Barbarian Invasion (Rome). Tym razem wieloletnia tradycja zostaje złamana, bowiem rozszerzenie do drugiego Medka, jak popularnie zwana jest ostatnia gra z serii, nazwane zostało Kingdoms (Królestwa).

Cztery w jednym

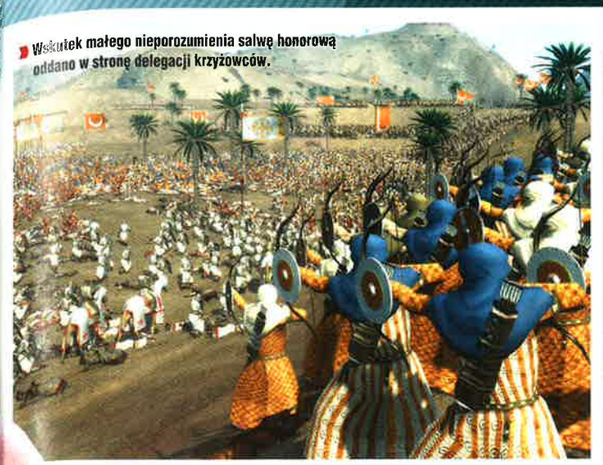
W grze dostępne będą aż cztery nowe kampanie dla pojedynczego gracza (o nich niżej), 23 grywalne nacje, z czego 13 zupełnie nowych oraz 20 bitew gracza. Pod nasze dowództwo trafi ponad 150 różnorodnych jednostek, wśród nich między innymi greccy miotacze ognia. Historyczne wydarzenia, na które zwrócono tym razem większą uwagę, znacząco wpłyną na bieg rozgrywki i niejednokrotnie jeszcze bardziej skomplikują i tak zagmatwaną sytuację polityczną państwa. Stałe forty (novum!) stanowić będą skuteczną zaporę przed zakusami przeciwnika na strategiczne rejony mapy, a religia i poziom prestiżu w istotny sposób wpłyną na drzewo rozwoju technologicznego.

Cztery nowe kampanie, 23 grywalne nacje, z czego 13 nowych, oraz 20 bitew gracza.

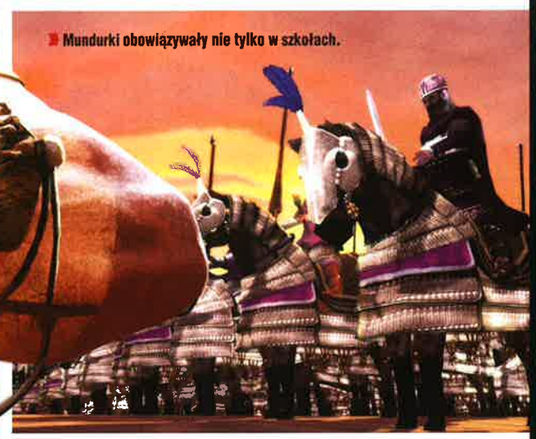
Miejmy tylko nadzieję, że twórcy nie przesadzą w tym aspekcie i nie zafundują nam takiego folwarku zwierzęcego w szeregach naszej armii jak w Rome. W sumie twórcy obiecują ponad 75 godzin zabawy wypełnionej rozbudowywaniem państwa i poszerzaniem jego granic, zakulisowymi rozgrywkami dyplomatycznymi oraz przede wszystkim epickimi bitwami z udziałem tysięcy wojowników.

Jak wspomniałem, dostaniemy do wyboru cztery kampanie, co stanowi istotny postęp w stosunku do poprzednich dodatków, które oferowały tylko jedną. Jednak coś za coś – raczej nie ma co liczyć na to, że np. Polską podbijemy Półwysep Iberyjski, bowiem każda kampania umiejscowiona zostanie na określonym wycinku mapy. Możemy się jednak spodziewać szczegółowo odtworzonego tła geopolitycznego regionu – wszystko w zgodzie z kartami historii (na tyle, na ile jest to możliwe w grze komputerowej, rzecz jasna).

Kampania amerykańska rozgrywać się będzie po przybyciu Corteza do Nowego Świata. Gracz zdecyduje, czy z krucyfiksem w ręku podbije Amerykę, czy też wcieli się tubylca (m.in. Aztekowie, Majowie) i wyprze Hiszpanów za ocean. Kampania brytyjska rozpocznie się w 1258 roku. Anglicy dominowali wówczas niepodzielnie na Wyspach, ale groźby rebelii wzrastały z roku na rok. Do wyboru: Anglia, Irlandia, Szkocja, Walia i Norwegia. Trzecia kampania to Krucjaty (data startu – 1174 rok) i walka o Ziemię Świętą. Czy sojusz Królestwa Jerozolimy z Księstwem Antiochii odeprze Egipt, Turcję oraz Bizancjum? Ostatnią, ale dla nas najciekawszą kampanią będą Wojny Krzyżackie. Początek rozgrywki przypadnie na rok 1250, a głównymi aktorami krwawego konfliktu trawiącego państwa Europy Środkowej będą Polska, Zakon Krzyżacki, Litwa, Dania, Nowogród i Niemcy.



Wskutek małego nieporozumienia salwę honorową oddano w stronę delegacji krzyżowców.



Mundurki obowiązywały nie tylko w szkołach.

Bohaterowie

Jedną z ważniejszych nowości będą herosi o niezwykłych zdolnościach. Czy to oznacza, że seria Total War dryfuje w stronę zręcznościówki? Bynajmniej! Twórcy uspokajają i wyjaśniają, że **specjalne umiejętności będą wpływać jedynie na morale wojsk**. Np. Manuel I może przed bitwą wysłać bizantyńskich agentów, którzy przeniknął do wrogiej armii i przekupią część jej sił. W efekcie w decydującym momencie starcia wybrane oddziały przeciwnika po prostu nie ruszą do walki. Mało tego, spowodują we własnych szeregach zamieszanie, które utrudni wszelkie manewry. Ot, taka piąta kolumna.

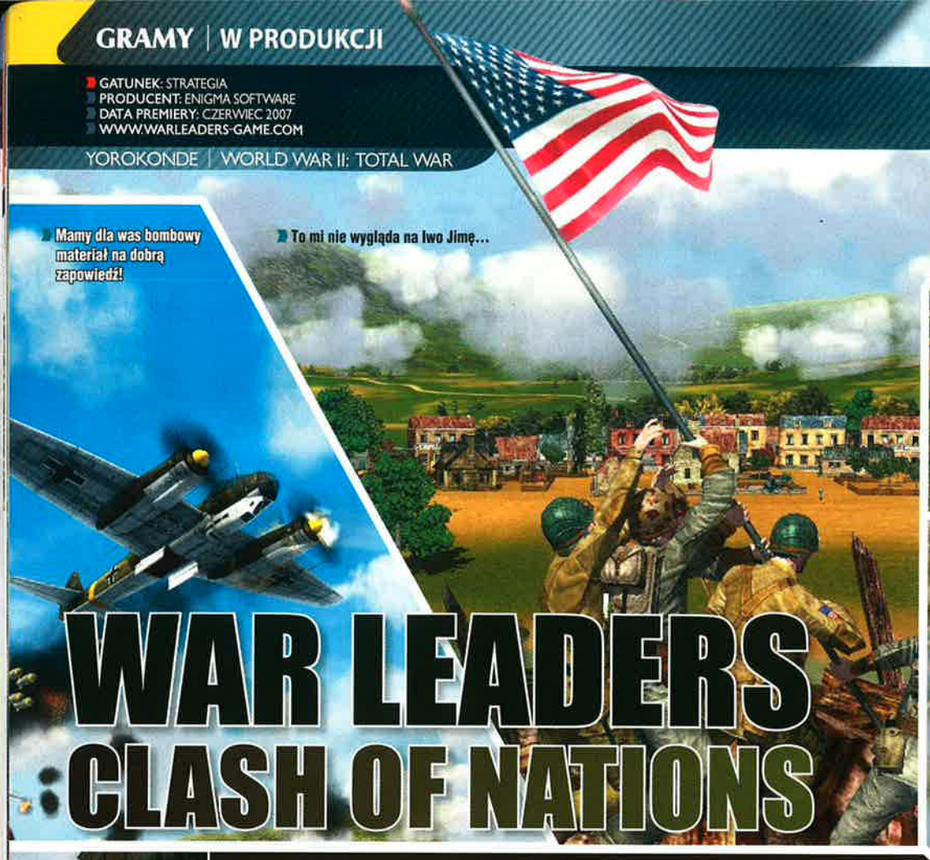
Nie wszystko złoto..

Tak pięknie jednak nie jest, jakby się to mogło wydawać na pierwszy rzut oka. Przede wszystkim nadal nie uświadczymy w grze bitew morskich z prawdziwego zdarzenia. Po raz kolejny też **po macoszemu potraktowany zostanie tryb rozgrywki wieloosobowej**. Autorzy zapowiedzieli co prawda 6 nowych scenariuszy do bitew multi, ale ani widu, ani słychu o tak bardzo wyczekiwanej kampanii online, która – zgodnie z nieoficjalnymi doniesieniami sprzed kilku miesięcy – miała ujrzeć światło dzienne właśnie w dodatku. W zamian zadowolić się musimy trybem hot-seat (gra w kampanię we dwójkę na jednym komputerze).

Królestwa, do odpalenia których niezbędny będzie Medieval II: Total War, nie zapowiadają się może jako kamień milowy w rozwoju serii, ale z pewnością nie zejdą też poniżej wysokiego poziomu prezentowanego przez dotychczasowe odsłony. Premierę zapowiedziano na jesień 2007. |CDA|

Ogromne armie i... jeden dowódca!
FANTASY WARS
Zmierz się w epickiej bitwie dobra ze złem.
Wybierz stronę i pokaż na co stać prawdziwego przywódcę.
Trzy ogromne mityczne kampanie.
Ludzie, krasnoludy, orki, elfy.
Klasyczna i nowoczesna
Turowa i dynamiczna
Strategia i RPG
REWOLUCJA CENOWA 29,90 PLN
Już wkrótce w sprzedaży!
POLSKA WERSJA PL NAPISY
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
1C COMPANY
© 2007 1C Company. Opracowane przez Ino-Co. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

GATUNEK: STRATEGIA
PRODUCENT: ENIGMA SOFTWARE
DATA PREMIERY: CZERWIEC 2007
WWW.WARLEADERS-GAME.COM



Mamy dla was bombowy materiał na dobrą zapowiedź!

To mi nie wygląda na Iwo Jimę...

WAR LEADERS
CLASH OF NATIONS

Ci w wieży musieli im mocno podpaść.

Jedna „jaskółka" wiosny nie czyni.

Choć za War Leaders: Clash of Nations nie odpowiada Creative Assembly, a w tytule nie występuje Total War, skojarzenia z jedną z największych sag gier strategicznych będą jak najbardziej na miejscu.

WL: CoN będzie tworzoną na modłę wspomnianej wcześniej sagi trójwymiarową strategią osadzoną w realiach II wojny światowej. W grze jako jeden z siedmiu wielkich II wojny światowej: Churchill (Anglia), Roosevelt (USA), De Gaulle (Francja), Mussolini (Włochy), Stalin (ZSRR), Hitler (Niemcy) lub Tojo (Japonia), wyznaczać będziemy kierunek naszego rozwoju gospodarczego, dyplomacji czy handlu oraz naturalnie sprawować nadzór nad wojskiem i służbami specjalnymi. O tym wszystkim decydować będziemy w fazie turowej rozgrywki. Programiści, w porównaniu do serii Total War, poszerzą zakres naszych kompetencji m.in. o dbanie o rozwój technologiczny (nowe modele silników), naukowy (badania nad technologią nuklearną) czy dopilnowanie zaopatrzenia oddziałów w ropę.

To ci dopiero roz(g)rywka!

W drugiej fazie rozgrywki, która nie będzie specjalnie różnić się od tego, do czego przyzwyczaiła nas seria Total War, przejmiemy już bezpośrednią kontrolę nad naszymi jednostkami, których programiści zapowiadają ponad 250 (!) różnych typów. Podobno w grze będzie **ponad 40 map** imitujących każdy rodzaj terenu, w jakim miały miejsce działania wojenne.

Ciekawą modyfikacją w stosunku do serii Total War będzie wprowadzenie instytucji Generałów (tu wymieniane są nazwiska, takie jak Patton, Montgomery, Rommel) polegającej na tym, że zamiast typowego, opartego na starym systemie [Ctrl] + [numer] grupowania oddziałów i dowodzenia nimi, przypisywać będziemy każdy z nich Generałowi i to jemu wydawać będziemy rozkazy ataku, odwrotu czy zajęcia pozycji, zawierzając jego (sztucznej) inteligencji. Obok Generałów zapowiadani są także Bohaterowie (np. „radziecka Amelia Earhart" – Marina Raskowa), ale póki co brak konkretów odnośnie ich roli na polu walki.

Total War, ale lepiej, więcej i bardziej? Możliwe.

Grafika nie fika?

Gra oparta będzie w całości na Arkano 3D Engine. Choć silnik liczy około 5 lat, jego współczesna wersja pozwoliła programistom stworzyć całkiem zgrabne, w pełni interaktywne i trójwymiarowe środowisko. Modele postaci, budynków i otoczenia będą, co widać na screenach, wyjątkowo starannie dopracowane. Programiści nie zapomną naturalnie o **dynamicznym systemie pogodowym** i renderowanych w czasie rzeczywistym światłocieniach, będących standardem we współczesnych RTS-ach.

Rodzaje prawdy

W WL: CoN nie ma być klasycznie zdefiniowanych poziomów trudności. Te zostaną określone przez jeden z trzech stopni zgodności scenariusza z faktami historycznymi. Głównymi ich wyznacznikami będą czas akcji (np. na poziomie zgodności pierwszego stopnia grając Stanami Zjednoczonymi, zaczniemy przygodę dopiero pod koniec 1941 roku) i parametry gospodarczo-militarno-polityczne (te, na drugim poziomie zgodności, mają zostać zachowane, ale wszyscy mają „wystartować" w 1939). Trzeci stopień prawdy ma narzucać najmniejsze ograniczenia i stanowić swoistą syntezę dwóch poprzednich – rozpoczęcie akcji w roku 1939 połączone z fikcyjnym poziomem wszelkiej infrastruktury oraz brakiem zobowiązujących stosunków dyplomatycznych.

Widoki na przyszłość?

WL: CoN zapowiada się na solidną, dającą dużo satysfakcji strategię, która łączy sprawdzone rozwiązania z nowymi pomysłami. Total War, ale lepiej, więcej i bardziej? Możliwe. Przekonamy się wkrótce – do Starcia Narodów dojdzie w czerwcu bieżącego roku. **[CDA]**

Już mi się nudzi to granie w ET... może dla odmiany WoW?

SUPER$ELLER
UZNANE, POLECANE, PEWNE!
JUŻ ZA MIESIĄC...
7 NOWYCH WYSTRZAŁOWYCH GIER!
Sprawdź wszystkie tytuły w serii na www.superseller.pl
NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA
POLSKA WERSJA PL
PORADNIK DO GRY GRY OnLine www.gry-online.pl
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
DOBRY ZAKUP GRY OnLine www.gry-online.pl
UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
49,90 PLN
© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, The Microsoft Game Studios logo, Age of Empires, Age of Mythology, Ensemble Studios are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment. Commandos Strike Force © Pyro Studios SL. 2006. Published by Eidos 2006. Commandos and Commandos Strike Force are trademark s of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCi Entertainment Group plc. All Rights Reserved. Lara Croft Tomb Raider: Legend © Eidos Interactive Limited, 2006. Gra stworzona przez Crystal Dynamics, Inc. Wydana przez Eidos, Inc. 2006. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, logo Tomb Raider, Eidos i logo Eidos, Crystal Dynamics i logo Crystal Dynamics są znakami towarowymi Eidos Group of Companies. © Superseller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Superseller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.
eidos UBISOFT

- GATUNEK: STRATEGIA
- PRODUCENT: NIVAL INTERACTIVE
- DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2007
- HTTP://MIGHTANDMAGIC.UK.UBI.COM

PAPKIN | OGNIEM I TOPOREM

Panoptikum albo kumple Tofika.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V
TRIBES OF THE EAST

Już wkrótce obrodzi tytułami nawiązującymi w treści i formie do legendarnej strategicznej serii 3DO. Całkiem niedawno na horyzoncie pojawił się trzeci Disciples – okazało się, że z zaświatów powróci protoplasta Heroesów – King's Bounty, opatrzony podtytułem The Legend (dawniej Battle Lord), zaś 1C oznajmiło, że trwają prace nad Mythic Wars...

Tymczasem Rosjanie z Nival zapowiadają na jesień tego roku kolejne po przyzwoitej Kuźni przeznaczenia rozszerzenie do piątej części sagi zatytułowane Tribes of the East. Wojna wciąż trwa, choć nam strzelać nie kazano. W rozpętany przez demony konflikt z kampanii oryginalnego Heroes of Might and Magic V wplątują się już nie tylko krasnoludy, ale również znani z Dark Messiah of Might and Magic orkowie.

Zdecydowanie nie jak kremówki...

Zgodnie ze słowami twórców – zielonoskórzy (przynajmniej teoretycznie, bowiem w rzeczywistości – brunatni) mają stanowić kolejną, ósmą już frakcję. Ich klany jednak nie wyruszą same na pole walki – wspierać je będą gobliny, cyklopi i skrzydlate bestie Pao Kais. Udział wpadających w szał bitewny (co oczywiście dane nam będzie wielokrotnie wykorzystać) orków to wcale nie koniec związków z niedawną produkcją Arkane. Podczas zabawy pojawią się bohaterowie znani z Mrocznego Mesjasza, których obecność z pewnością jeszcze bardziej ubarwi historię wojny królowej Izabeli.

Standardowo dodatek przyniesie kolejne budynki, zatrzęsienie zaklęć, artefaktów i unikalnych umiejętności. I choć największą nowością pozostaje wprowadzenie do świata gry zupełnie nowej grywalnej frakcji, Rosjanie wcale na tym nie poprzestają i szybko wyciągają kolejnego asa z rękawa. Każda jednostka bowiem otrzyma alternatywną opcję rozwoju, co powinno zapełnić Ashan ponad 170 typami stworów, zaś graczom przynieść moc nowych możliwości taktycznych i sporo dobrej zabawy.

Zielone? To się nie wydaje!

Tribes of the East ma ostatecznie zamykać konflikt przedstawiony w podstawce i niedawnym Hammers of Fate. Tym razem scenariusz skupia się na postaci Arantira – nekromanty pokładającego nadzieję na zakończenie wojny w proroctwie traktującym o przybyciu Mrocznego Mesjasza i ujawnieniu knowań potężnego demona Soregina.

Zupełnie nowa kampania ukaże również dalsze losy zdradzieckiego sukkubusa Biary. Będziemy także świadkami zdrady rycerzy Przystani i podążymy śladami orków, którzy zjednoczą się w obliczu zagrożenia ze strony demonicznego Inferno. Dodatkowo twórcy pracują nad pięcioma niezwiązanymi w żaden sposób z wątkiem głównym scenariuszami dla pojedynczego gracza i dziesięcioma mapami przeznaczonymi do gry wieloosobowej.

Nival zakończy tę księgę naprawdę interesującym rozdziałem.

Green Day

Plemiona Wschodu włączą się do walki już jesienią tego roku. Warto wspomnieć, że rozszerzenie będzie mieć jak najbardziej samodzielny charakter – do zabawy nie jest konieczna podstawowa wersja gry. Wydaje się więc, że Nival zakończy tę księgę naprawdę interesującym rozdziałem.

Uwolnić orków! |CDA|

Cud biologii: orka na bawole.

Nasza orkanizacja jest jak najbardziej pokojowa.

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: INTOXICATE INTERACTIVE
DATA PREMIERY: POCZĄTEK 2008
WWW.AFTERFALL.PL

GRZEGORZ 'GOLUS' GOLEŃ | GDY OPADNIE RADIOAKTYWNY PYŁ...

Prawie jak redakcja w deadline.

AFTERFALL

Rodzima branża gier komputerowych chyba nigdy wcześniej nie przechodziła takiego rozkwitu, jakiego jesteśmy świadkami już od pewnego czasu. Do ścisłej czołówki projektów tworzonych w Polsce na światowym poziomie można zaliczyć także Afterfall – grę cRPG dość nietypowego studia Intoxicate Interactive.

Dlaczego nietypowego? Dlatego, że jego pracownicy rozsiani są po całym kraju i kontaktują się ze sobą tylko za pomocą Internetu... Co więcej – wcale nie stwarza to większych problemów, czego efektem jest tworzona przez nich gra.

Atomowy deszczyk

O fabule nie wiemy zbyt dużo. Możemy się jedynie spodziewać nuklearnego potopu wgniatającego ludzkość w ziemię i bohatera, który miał to szczęście (lub jak kto woli – pecha) przeżyć starcia kolosalnych potęg. Sam świat przedstawiony w grze prezentuje się nad wyraz okazale – będziemy mogli przemierzyć spowitą wiecznymi lodami Rosję, majestatyczne Tatry bądź zdradzieckie bagna północnej strefy, by w końcu trafić do legendarnego, postnuklearnego eldorado, a zarazem do najpiękniejszego miejsca w powojennym świecie – miasta o nazwie Perła Pustkowi.

Prawie jak Diablo.

Zrodzony do walki

Oczywiście na początku rozgrywki stworzymy własnego herosa według naszych upodobań. Jest jednak duża szansa, że jego wygląd zmieni się pod wpływem czynników od nas niezależnych – choroby, straty jakiejś części ciała, mutacji (niekoniecznie w pozytywnym tego słowa znaczeniu) itp.

Prawie jak Stalker.

Dopiero potem możemy się sprawdzić w eliminacji rożnych stworów i NDKZD (Nie Do Końca Zidentyfikowanych Dziwactw).

Polska odpowiedź na Fallouta?

A trzeba przyznać, że twórcy się postarali – do dyspozycji będzie ponad **40 rodzajów uzbrojenia**, począwszy od arsenału znanego nam z czasów współczesnych, a skończywszy na nowinkach, takich jak np. broń energetyczna. Do tego dochodzi jeszcze ok. 600 pomniejszych przedmiotów mogących zadać ból przeciwnikom. Jeśli chodzi o **system walki – rewolucji nie będzie.** Jest to znany nam dobrze tryb potyczek turowych, jedynie lekko zmodyfikowany i odświeżony, z możliwością włączenia „przyspieszenia", by wymiana zdań pomiędzy przeciwnikami znacznie się skróciła.

Technologia postnuklearna

Nie ma sensu rozpisywać się o pięknych widokach i graficznych bajerach oferowanych przez Afterfall – wystarczy tylko spojrzeć na screeny. Wspomnę jedynie, że projekt napędzany jest przez bardzo dobry silnik Unigine i przyprawiony takimi smaczkami jak lot kamery za kulą przy krytycznych trafieniach lub obejrzenie wnętrza pokoju z perspektywy wrzuconego doń granatu...

Zatem czekamy na premierę, której daty niestety nie można określić ze względu na **brak wydawcy gry.** Nieoficjalne źródła podają początek roku 2008. Miejmy nadzieję, że tytuł narobi w branży równie sporo huku co wybuch bomby atomowej i równie skutecznie unicestwi konkurencję... **[CDA]**

W PUDEŁKU Z GRĄ ZNAJDZIESZ PREMIEROWE OPOWIADANIE ANDRZEJA PILIPIUKA
fabryka słów

resident evil™

WIĘCEJ AKCJI. WIĘCEJ NAPIĘCIA. WIĘCEJ STRACHU.
JUŻ WKRÓTCE NA PC.

resident evil™ 4 ©CAPCOM CO., LTD. 2005, 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

resident evil™ 4 ©CAPCOM CO., LTD. 2005, 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

18+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
PC DVD ROM
99,90 PLN
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
CENEGA
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
UBISOFT
CAPCOM®

resident evil™ 4 © CAPCOM CO., LTD. 2005, 2006 ALL RIGHTS RESERVED. Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: ACONY
- DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2007
- WWW.PARABELLUMTHEGAME.COM

YOROKONDE | SI VIS PACEM...

PARABELLUM

– Panie prezydencie, nagły wypadek...
– Jest środek nocy. Oby to było coś ważnego...
– Sytuacja jest poważna.
– Proszę, tylko nie mów, że znowu terroryści.
Doradca skinął głową.
– Niech to szlag! Gdzie tym razem?
– Nowy Jork.
– Zwołaj konferencje prasową. I czy ktoś może podać mój szlafrok?!

20 minut *później. Konferencja prasowa.*
– Ameryka znowu stanęła w obliczu zagrożenia terrorystycznego. Stosowne kroki zostały już podjęte – do Nowego Jorku zostały wysłane oddziały Delta Force, które powinny uporać się z problemem.
– Panie prezydencie, co wiadomo o terrorystach? Jakie są ich żądania?
– Mamy do czynienia z grupą określającą się mianem Black November. Terroryści chcą, byśmy w przeciągu 10 dni wycofali nasze wojska z Bliskiego Wschodu, bo w przeciwnym razie zdetonują na terenie Nowego Jorku bombę termojądrową.
– Czy to prawda, że mówimy o ładunku sięgającym 20 megaton?
– Jesteśmy w trakcie weryfikowania tych danych, ale...

Sterroryzuj (lub uwolnij) Wielkie Jabłko!

W tym samym czasie. Sztab dowodzenia.
– Panowie, Ameryka znowu nas potrzebuje. Za 20 minut będziemy na miejscu, więc skupcie się. To są plany Nowego Jorku. Podzieliliśmy go na **12 dystryktów**. Wyznacznikiem granic są rodzaje zabudowań: tu macie tereny przemysłowe z wielkimi hangarami, tu dzielnie handlowe, mieszkaniowe. No i metro.
– Gdzie jest bomba?
– To właśnie mamy ustalić. Będziemy przeczesywać kolejne obszary w nadziei, że natkniemy się na to „maleństwo". Tylko pamiętajcie, by być ostrożnym. **Każdy obszar ma przewidziane 4 miejsca rozpoczęcia poszukiwań**, co w praktyce daje 48 ścieżek rozwoju akcji, ale jeśli terroryści dobrze wytypują obszar, który planujemy inwigilować, mogą się zjawić wcześniej i przygotować zasadzkę.
– Lądujemy, sir.
– Dobra. Idźcie po broń i za 10 minut chcę was widzieć u siebie w namiocie.

Chwilę później. Namiot-zbrojownia

– Jak myślicie, czego oni będą używać?
– Jak to terroryści – poczciwego „dziadka Kałasznikowa". Nowy, radzisz sobie?
– Nie wiem, co wybrać.
– To nie supermarket, żeby wybierać. Bierz jedną z **dwunastu pukawek** i lepiej zastanów się nad dodatkami do niej. Będzie ci łatwiej – jest tylko po 10 modyfikacji. Kiedy już dopasujesz swoją „kochankę", pamiętaj o gadżetach. Tylko nie przesadzaj! Jesteś żołnierzem, a nie cholernym wielbłądem arabskiej karawany. Polecam naboje przebijające ściany. Używam ich w domu na akwizytorów.

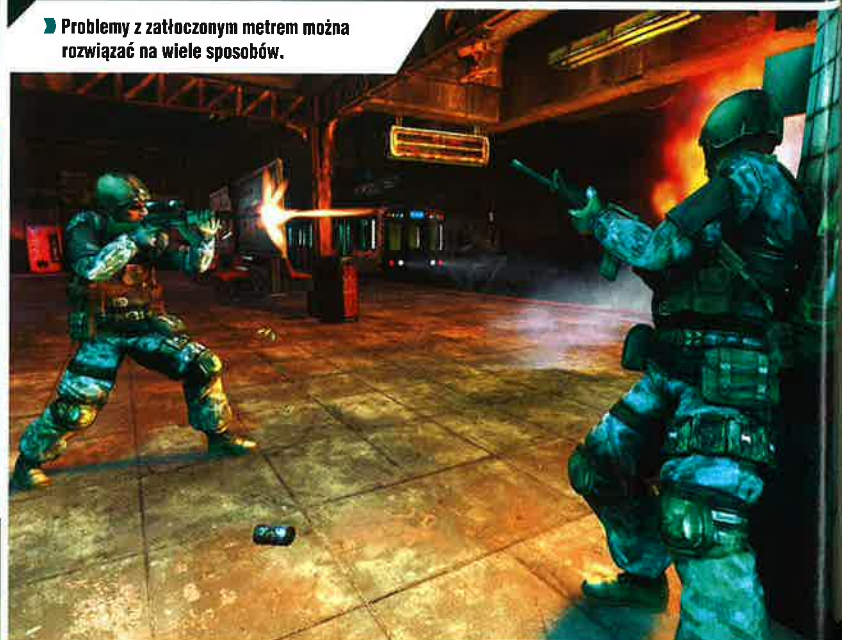
10 minut po lądowaniu. Odprawa

– Dobra, panowie, czas pokazać tym sanofebiczom, co spotyka tych, którzy atakują Stany Zjednoczone.
– Jak wygląda sprawa z ubezpieczeniami, sir?
– Możecie śmiało rozwalać, co tylko chcecie. Pozwolenie wydał sam generał **Unreal „Trzeci" Engine**. Jeśli czujecie, że rynna, schody przeciwpożarowe albo choćby pojemnik na wodę na dachu budynku kłócą się z waszym poczuciem feng shui – rozwalcie to. I jeszcze jedno – nie dajcie się zabić. Nie, żeby mi było was żal. Po prostu wtedy trzeba będzie jeszcze raz tułać się po tym samym rewirze, a czasu nie przybywa. Idziemy.

Treuga dei?

Przyznam, że Parabellum zapowiada się na wyjątkowo smakowity kąsek. Nowatorskie pomysły i niezwykły realizm na pewno sprawią, że trudno będzie przejść obok tego tytułu obojętnie. Nie tylko miłośnikom sieciowych shooterów. Wielkie Jabłko sterroryzujemy lub uwolnimy w drugiej połowie bieżącego roku. |CDA|

Krzysiu Złota Rączka nigdy nie rozstaje się ze swoją śrubką.



Problemy z zatłoczonym metrem można rozwiązać na wiele sposobów.

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: IRONCLAD GAMES
DATA PREMIERY: SIERPIEŃ 2007
WWW.SINSOFASOLAREMPIRE.COM

GREGORIUS | REAL TIME SPACE

Gwiazda Śmierci by wybuchła z zazdrości.

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Jakiś mądry człowiek stwierdził, że prędzej spotkają się dwa komary wylatujące ku sobie z Europy i Australii niż my z obcą rasą. Może racja, ale jakoś nigdy nie przeszkadzało to w różnych kosmicznych strategiach cieszyć się życiem, czyli niszczyć wszystko, co żyło i do czarnej dziury nie uciekało.

I kto mówił, że statkom kurs pływania niepotrzebny?

Jak na RTS-a SoSE będzie się mogło pochwalić całkiem niezłą, epicką fabułą. Historia zaczyna się 10 tys. lat wcześniej, kiedy to z nieznanych przyczyn upada potężne Imperium Vasari. Niedobitki rasy ewakuują się na rubieże, by tam przygotowywać się do odbudowy floty, a w konsekwencji dawnego stanu rzeczy. Cóż, powracają z całkiem niezłym przytupem, ale…

No właśnie – ludzie mają inny pomysł na życie: zjednoczyli się w organizację handlową, wciągając do niej kolejne systemy. Wszystko jak w bajce, tylko tysiąc lat przed najazdem Vasari odkryli planetę, która nie tylko nie chciała wstąpić do sojuszu, ale i rozprawiała się w sposób cokolwiek brutalny z kolejnymi przedstawicielami federacji. To oraz ich nad wyraz twórcze podejście do zasad humanitaryzmu sprawiło, że koniec końców zostali wypędzeni. Teraz jako Wygnani wracają, by odebrać, co ich, i trafiają w środek wojny z Vasari.

W kosmosie ponoć koła nie są potrzebne…

Zimna wojna

Opowiadając się za jedną z wyżej wymienionych grup dostaniecie do ręki specyficzne dla niej rozwiązania i technologie. Każda ze stron konfliktu posiadać będzie ok. 15 modeli statków. Największe z nich będą mogły się rozwijać w trakcie gry: przewidziano nabywanie doświadczenia w ogniu blasterów, jak i na sucho, podczas treningu. Nic nie będzie również stało na przeszkodzie, by okręt dostosować do specyficznych zadań przez wstawienie – na przykład – dodatkowej obrony przed myśliwcami czy potężnych dział Gaussa.

Pomocne w tym okażą się drzewa technologii. Jak mówią Kanadyjczycy, dla każdej rasy przewidziano przeszło 60 wynalazków! Wiadomo, znajdą się tu standardowe gadżety: pancerze, bronie itd., ale nie zabraknie również bajerów dostępnych tylko danej grupie. Przykładowo, Vasari mają do dyspozycji technologie przestrzenne, zaś Wygnani – psioniczne. Poza tym twórcy dość enigmatycznie wspominają o czwartym drzewie technologii i dodatkowych, niezależnych statkach...

Pokonać układ

Kampania ma zaskoczyć rozmiarami nawet największych malkontentów. Spojrzenie z trzech stron konfliktu, szereg niezależnych planet, możliwość zawierania sojuszy, dyplomacja, handel, rozwój technologii to chleb powszedni SoSE. Jak łatwo zauważyć, gra tworzona jest z rozmachem typowym dla turówek. Elementów, na które trzeba uważać, będzie tutaj tak dużo, że twórcy pomyśleli o szeregu ułatwień w postaci automatyzacji procesów atakowania, kolonizacji czy podróży – wszystko wedle woli gracza.

Skrypty te okażą się równie pomocne w grze sieciowej. Chłopcy z Ironclad Games nie kryją dumy, że udało im się połączyć wszechstronność tradycyjnych strategii z dynamiką gry typową dla RTS-ów. Nie spotkacie tu żmudnego oczekiwania na kolejkę, a czystą akcję – i to z tymi samymi elementami, co w turówkach! Już samo zanurzenie się w sieć ma być bezbolesne – specjalny kreator sam wyszuka i zaproponuje udział w grze z osobami o podobnym doświadczeniu. Zabawa po kablu ma przybrać wiele wymiarów: możliwe będzie rozgrywanie szybkich, góra godzinnych partii w ramach jednego układu planetarnego, jak i całych kampanii obejmujących do 10 graczy oraz multum planet i trwających nawet tydzień i dłużej!

Za grzechy nasze i wasze

Jeśli macie jakiekolwiek wątpliwości, czy da się tyle przy niej wytrzymać, spójrzcie na screeny! Graficznie Sins zrobi podobną furorę jak swego czasu Homeworld. Autorski engine Iron obsługuje wszystkie shadery i inne nowinki. Poza tym na pewno spotkacie w grze Obcych – w przeciwieństwie do komarów. A wierzcie, fakt ten docenicie, bo gra pojawi się w sklepach w sierpniu. |CDA|

ODKRYJ PRZESZŁOŚĆ.
UWOLNIJ NIEZNANE.

LARA CROFT TOMB RAIDER® ANNIVERSARY™

PRZYGODA ROZPOCZNIE SIĘ WKRÓTCE

16+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAnapisy
PC DVD
PlayStation 2
CENEGA
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
eidos

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary © 2007 Eidos Interactive Limited. Developed by Crystal Dynamics Inc. Published by Eidos Interactive Ltd. 2007. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. "PlayStation", are logo "PS" registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: ARKANE STUDIO
- DATA PREMIERY: 2008
- WWW.ARKANE-STUDIOS.COM/EN/THE-CROSSING.PHP

HUT SĘDZIMIR | W BUTACH BOTA

THE CROSSING

The Crossing to wciąż jeszcze projekt-tajemnica. Informacje ujawnione przez twórców wciąż nie są zbyt konkretne, a jeśli chodzi o screeny, udostępniono ich ledwie kilka. Mimo to oglądając obrazki z gry, można mieć wrażenie deja vu. Czy ja już gdzieś nie widziałem tych budynków?

Tych dokładnie nie, ale styl graficzny The Crossing może się wydawać znajomy. Dyrektorem graficznym projektu jest facet o nazwisku Wiktor Antonow, ten sam, w którego wyobraźni powstało City 17 i górująca nad nim Cytadela, czyli niezapomnianie lokacje z Half-Life'a 2. Antonov uczestniczył również w pracach nad Dark Messiah of Might & Magic, a z obu tych projektów czerpie przy The Crossing.

Jak to możliwe? Akcja gry toczy się w dwóch planach – w niedalekiej przyszłości w paryskich slumsach oraz w tym samym mieście, tyle że w jego alternatywnej wersji, w której przeważa stylistyka neogotycka.

Megagotyk

Wiktor w wielu wywiadach opowiadał o swoim podejściu do projektowania światów gry. Zwykle stosuje wtedy techniki znane z kina (sam zresztą współpracował przy genialnej francuskiej animacji „Renaissance" – film ten po raz kolejny polecamy); dba o to, by lokacje poprzez wygląd opowiadały historię danego miejsca. W przypadku The Crossing sporo kreatywnej pracy poszło w wymyślenie **alternatywnej wersji Paryża** w ramach pytania *„Co by było, gdyby w średniowieczu doszli do władzy templariusze i zbudowali potężne imperium bazujące na wartościach chrześcijańskich?"*.

Przede wszystkim – według współscenarzysty The Crossing, Raphaela Colantonio – nie doszłoby do renesansu, a co za tym idzie – zupełnie inaczej wyglądałaby architektura stolicy takiego imperium. Styl przeważający w budynkach alternatywnego Paryża Colantonio i Antonov nazywają mega-Gothic i łączą w nim nowoczesne technologie ze strzelistymi, ale i ciężkimi budynkami charakterystycznymi dla średniowiecza.

Dużo łatwiejsze okazało się opracowanie slumsów miasta w wersji „nieodległa przyszłość" – studio Arkane mieści się w jednej z podmiejskich dzielnic francuskiej stolicy i kiedy w 2005 roku doszło tam do wybuchu zamieszek, starcia lokalnych mieszkańców z policją cała ekipa mogła oglądać niemal z okien biura. Pomysł na fabułę gry jednak powstał wcześniej, a społeczne niepokoje potwierdziły jedynie, że był on wyjątkowo trafiony.

Bohaterem gry The Crossing jest żołnierz oddziału antyterrorystów, który trafia na opętane chaosem rewolucji ulice paryskiego getta. Początkowo wykonuje jedynie rozkazy przekazywane mu przez przełożonych, mniej więcej w połowie scenariusza odkrywa jednak, że za zamieszkami kryje się tajemnica. Równocześnie trafia do opuszczonego kościoła, w którym... przenosi się do alternatywnego wymiaru. To właśnie tam leży klucz do opanowania konfliktowej sytuacji.

Zapomnij o AI

Fabuła gry, zastosowane w niej rozwiązania stylistyczne oraz renoma producenta to wystarczające powody, by śledzić prace nad tym tytułem – wcale jednak nie najważniejsze. Poza intrygującą, przygotowaną z francuskim wyrafinowanym smakiem oprawą graficzną i aktualnym scenariuszem, ekipa Arkane szykuje prawdziwą rewolucję! **The Crossing ma szansę całkowicie zmienić nasze podejście do FPS-ów.**

Do tej pory produkcje należące do tego gatunku oferowały dwa tryby rozgrywki, jeden przeznaczony dla jednego gracza i drugi umożliwiający wspólną zabawę wielu jej uczestnikom. Niektóre tytuły serwowały te tryby pojedynczo (chodzi np. o brak multi w Alpha Prime czy wyłącznie sieciowy charakter serii Battlefield), większość miała w menu głównym obydwie opcje. Zawsze jednak były to rodzaje rozgrywki całkowicie oddzielne. Studio Arkane postanowiło po raz pierwszy w historii gier bezpośrednio połączyć ze sobą te dwa tryby – tak powstał pomysł na rozgrywkę o nazwie 'crossplayer'.

Arkane postanowiło połączyć tryby single i multi – tak powstał pomysł o nazwie 'crossplayer'.

Jak ma to wyglądać? Gracz uczestniczący w zabawie określa na początku, czy chce rozgrywać kolejne poziomy fabularne, czy też wziąć udział w potyczkach w multi. W obu przypadkach na pierwszy rzut oka nic się nie zmienia – ten pierwszy zobaczy odpowiedni poziom (jeśli dopiero zaczyna grę, będzie to oczywiście poziom pierwszy, jeśli ją kontynuuje, będzie to jedna z dalszych lokacji), ten drugi wyląduje na właściwej mapie. Tyle tylko, że etapy fabularne i te przeznaczone do gry w sieci pokrywają się.

I jeśli gracz z trybu single (twórcy nazywają go 'story player') zgodnie ze scenariuszem wejdzie akurat na mapę, na której odbywa się sesja multi (jej uczestnicy określani są mianem 'soldier'), zostanie ona wstrzymana, a wszyscy „żołnierze" otrzymają nowy zestaw rozkazów sprowadzających się do tego, by powstrzymać 'story playera' przed wykonaniem zadania. (Ciekawe, co na to gracze?)

Kiedy „singiel" opuści mapę – czy to w plastikowym worku, czy dochodząc do celu – sesja multi wraca „do normy" i znów liczy się przede wszystkim liczba skutecznych fragów...

Równowaga krwi wymaga

To, czy nowy sposób rozgrywki spodoba się graczom, będzie zależało od zrównoważenia siły 'soldiers' i 'story playera' – bardzo słusznie ekipa Arkane postanowiła, że ci pierwsi będą wyraźnie słabsi. W ten sposób specjaliści od multiplayera będą musieli robić to, w czym są najlepsi, czyli współpracować ze sobą, tak by poradzić sobie z bardziej sprawnym i dysponującym większą siłą ognia głównym bohaterem.

By było to skuteczne, programiści planują ograniczyć liczbę graczy znajdujących się jednocześnie na mapie – choć dzisiejsze standardy wyznaczają produkcje, które pozwalają na wspólne strzelanie 32 czy nawet 64 graczom, w The Crossing będzie ich najwyżej dziesięciu.

'Story player' będzie miał z kolei satysfakcję pokonując kolejnych przeciwników, tym większą, że ich zachowania będą niestandardowe. W takim starciu przewagę dadzą mu specjalne umiejętności – ponieważ twórcy przyznają się do inspiracji klasyczną grą Aliens vs. Predator 2, wśród tych zdolności znajdzie się zapewne niewidzialność, specjalne tryby wizjera, a także większa mobilność. Oba rodzaje graczy będą mogły najprawdopodobniej korzystać ze specjalnych haków z linką, pozwalających na szybkie wspinanie się na strome ściany i dachy budynków.

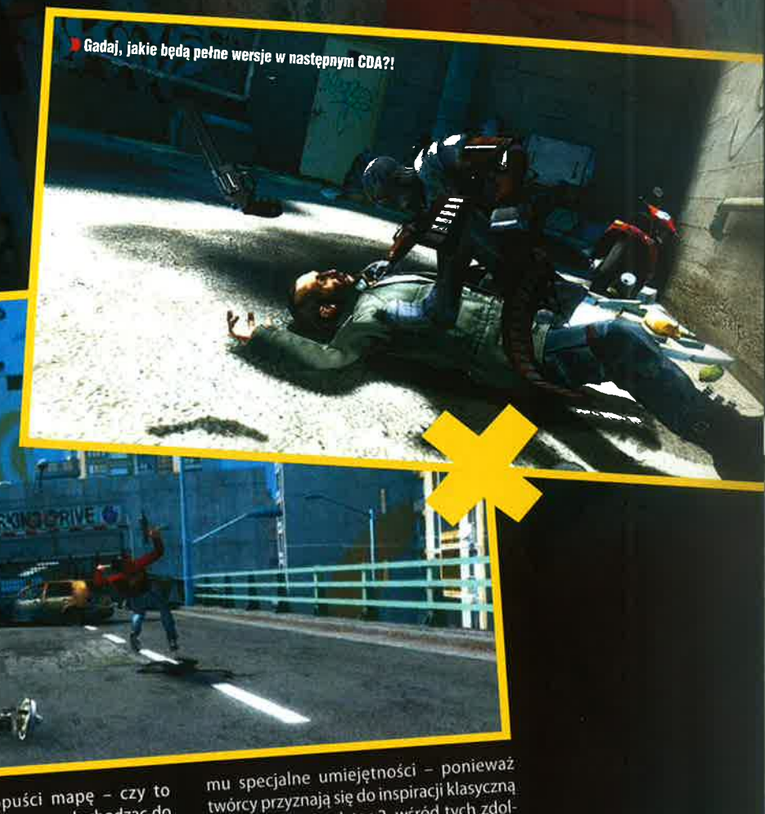
Deja vu

Jeśli tylko studio Arkane rozwiąże wszystkie problemy techniczne – **The Crossing będzie w zasadzie skazany na sukces.** Dostępne screeny prezentują się znakomicie, scenariusz niemal na pewno zainteresuje bardziej dojrzałych graczy, do których przecież ten ambitny tytuł jest ewidentnie kierowany, przyciągnie ich również nowatorski pomysł na 'crossplayer'.

Gra nie ma na razie wydawcy, a po sukcesie Dark Messiaha Arkane może sobie pozwolić na luksus niezależnej pracy – na pewno jednak szybko znajdą się zainteresowani wydaniem tej produkcji.

Niestety, dokładna data premiery jest póki co słodką tajemnicą producenta. [CDA]

Czy to dom dla pracowników metra?


Coś cię kłuje w krzyżu, mówisz?

Gadaj, jakie będą pełne wersje w następnym CDA?!

Spider-Man?

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2007
- WWW.SPLINTERCELL.COM

Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION

Podróże kształcą – dzięki nim można odkryć wiele nowych, nieznanych rzeczy. Dlatego też postanowiliśmy wybrać się do dalekiego, francuskojęzycznego Montrealu, by wziąć udział w pierwszej prezentacji nowej części serii Splinter Cell. Rzecz jasna jako jedyni przedstawiciele polskiej prasy branżowej.

Precz z ewolucją – niech żyje rewolucja! I powrót do korzeni.

Siedziba Ubisoftu w Montrealu mieści się w starej, zrewitalizowanej fabryce odzieżowej na północnym krańcu ulicy przecinającej centrum miasta na pół. Budynek ten niczym się nie wyróżnia spośród innych stojących w tej okolicy, a jedyną wskazówką, która zdradza, co mieści się w środku, jest logo firmy, umieszczone jednak pod samym dachem tak, że z poziomu ulicy właściwie go nie widać. By je dostrzec, trzeba naprawdę zadzierać głowę, ale pracujący w tym budynku członkowie ekipy tworzącej nowego Splinter Cella nauczyli się sięgać wzrokiem jak najwyżej i stawiać przed sobą największe wyzwania. Ostatnia gra z tej serii, opatrzona podtytułem Double Agent, mimo efektownej grafiki i – potencjalnie – ciekawych pomysłów na rozgrywkę zawiodła chyba fanów Sama Fishera. ConViction ma odzyskać ich uznanie, a przy okazji... zrewolucjonizować gatunek skradanek. Poprzeczka zawieszona jest naprawdę wysoko...

Wywiad z twórcami

Trójka najważniejszych osób w zespole pracującym nad nowym Splinter Cellem to (od lewej) Matthieu Ferland, Danny Lepage i Patrick Fortier. Po prezentacji namówiliśmy ich na chwilę rozmowy. Oto jej zapis.

Jaki sens miał Double Agent? Nawet opisując nowości, jakie przynosi ConViction, odwołujecie się bardziej do Chaos Theory niż do Double Agent...

Matthieu Ferland: Powodów, dla których mówimy głównie o Chaos Theory, jest kilka. Po pierwsze, to gra, którą robiliśmy tutaj, w Montrealu, więc lepiej ją znamy. Po drugie, to właśnie rozwiązania z tamtej gry rewolucjonizujemy, wywracamy do góry nogami. Double Agent pozwolił nam sprawdzić, czy jesteśmy w stanie wyjść poza schemat pierwszych części Splinter Cella pod względem fabularnym. Pracując przy ConViction mieliśmy już pewność, że to potrafimy, teraz kontynuujemy zmiany koncentrując się na grywalności. To właśnie dlatego Double Agent był potrzebny.

Filmik prezentujący określoną przez was docelową jakość rozgrywki jest niesamowity, ale w grze wielu elementów, które pokazuje, jeszcze nie widać.

Danny Lepage: Oczywiście zdajemy sobie z tego sprawę, ale wersja, jaką pokazywali-

Bo kawa była za gorzka...

Teoria chaosu

By osiągnąć zamierzony cel, zespół Ubisfot Montreal zdecydował się na krok niezwykle odważny – **wszystko to, co było dotąd znakiem rozpoznawczym serii, zostało wyrzucone do kosza**. Danny Lepage – producent techniczny gry, Patrick Fortier – producent kreatywny (prywatnie fan Batmana i Formuły 1), oraz Mathieu Ferland – producent wykonawczy kierujący pracą dwóch pozostałych panów, o tej decyzji i powodach, które leżały u jej podstaw, opowiadali najwięcej podczas pierwszej światowej prezentacji ConViction, dlatego od niej właśnie wypada zacząć.

Praca nad piątym Splinter Cellem – warto zwrócić uwagę, jak rzymska cyfra pięć (czyli V) wkomponowana jest w logo gry – rozpoczęła się ponad dwa lata temu, zaraz po ukończeniu części trzeciej, czyli Chaos Theory. Pierwszym etapem burzy mózgów, która ostatecznie nadała kształt ConViction, było zidentyfikowanie mocnych i słabych punktów dotychczasowych gier z Samem Fisherem. Te pierwsze zna każdy fan cyklu – to zaawansowane mechanizmy skradania się, wykorzystujące realistyczne oświetlenie i tworzone przez źródła światła cienie, pisana z rozmachem fabuła oraz mnóstwo nowoczesnych elektronicznych gadżetów, z których korzystać mogą gracze.

O wady serii najlepiej spytać tych, którzy byli zafascynowani pierwszym Splinter Cellem, z rozpędu pograli jeszcze w Pandora Tomorrow, a potem, mimo doskonałej oprawy graficznej i świetnego scenariusza, znudzili się Chaos Theory po kilku pierwszych misjach – bo gra wydawała im się zbyt wtórna i powtarzalna, a Fisher zbyt perfekcyjny i opanowany, by budzić jakiekolwiek prawdziwe emocje.

Ten ostatni problem miał rozwiązać Double Agent, z fabułą skonstruowaną tak, by gracze jak najbardziej wczuli się i zaangażowali w historię tajnego agenta, który schodzi do terrorystycznego podziemia. Niestety gra, nad którą pracowały niezależnie trzy zespoły programistów (studia Ubisoft z Montrealu, Szanghaju i francuskiego Annency), okazała się generalnie niedopracowana i złożona z elementów niekoniecznie do siebie pasujących (patrz – interaktywne wstawki/animacje przed misjami). Choć Double Agent okazał się najsłabszą częścią całej serii, to właśnie dzięki niej twórcy ConViction zrozumieli, że **nie da się odświeżyć Splinter Cella poprzez zwykłą ewolucję – potrzebna okazała się rewolucja, a jednocześnie... powrót do źródeł.**

Zupełnie nowy Sam

W ConViction Sam Fisher wygląda zupełnie inaczej niż w poprzednich częściach serii. Nie jest już ubrany w czarny kombinezon, stracił charakterystyczną maskę z trzema zielonymi światełkami wizjera. Ma brodę – co ciekawe, zarośnięty miał być już od pierwszej części, ale wtedy nieogolony Fisher nie spodobał się producentom – oraz bluzę z kapturem i torbę przerzuconą przez ramię. Podobno teraz bardziej podoba się większości członków zespołu – wszyscy czekają na obiecane przez Ubisoft promocyjne torby podobne do tych, z jaką w grze przemieszcza się bohater. Graficy postarali się także, by nie tylko ubiór, ale i twarz bohatera wyrażały zmiany, jakie w nim zaszły. To twarz człowieka doświadczonego przez życie, wierzącego w swój plan i to, że choć poza prawem, postępuje słusznie.

Tech + Theme = Gameplay

Dlatego też ConViction przynosi pierwszą prawdziwą zmianę w mechanizmach rozgrywki od czasu początków serii. Stała się ona możliwa dzięki dokładnej analizie tego, co przyczyniło się do powodzenia oryginalnego Splinter Cella. Jak wyjaśnia Mathieu Ferland, to, że tamta gra w ogóle powstała, było zasługą nowej technologii – konsola Xbox (a to właśnie była dla twórców platforma podstawowa) wyposażona została w 'shadow buffer', który ułatwiał dynamiczne generowanie cieni i oświetlenia. Wykorzystanie tych możliwości w połączeniu z oryginalnym pomysłem na główną postać i styl jej działania (agentów tak sprawnych jak Sam w grach wcześniej nie było) pozwoliło na stworzenie nowego rodzaju rozgrywki, wówczas (w 2003 roku) prawdziwie nowatorskiego i next-genowego. Ekipa Ubisoftu przedstawia to prostym równaniem: TECHNOLOGIA (dynamiczne oświetlenie) + TEMAT (tajny agent) = ROZGRYWKA (wykorzystanie świateł i cieni). To samo rów-

nanie opisuje również ConViction, tyle tylko, że poszczególne jego elementy są teraz zupełnie inne.

Jakie? Sam Fisher staje się uciekinierem ściganym przez policję, wojsko i najemników. Teraz musi się znaleźć w zupełnie nowym środowisku: w otwartych przestrzeniach, miejscach pełnych cywili, w tłumie. Pozbawiony swoich zabawek (w tym charakterystycznego hełmu z trzema zielonymi filtrami wizji) musi także wykorzystać to, co znajduje się wokół niego. Każdą ścianę, każdy mebel, każdy przedmiot leżący na stole. Możliwości techniczne nowej generacji konsol i kart graficznych pozwoliły programistom na stworzenie systemu nazywanego przez nich „*dynamicznym środowiskiem*". Dzięki niemu każdy obiekt można wykorzystać w trakcie rozgrywki. To nowa technologia.

Nowy temat to Fisher-uciekinier – doskonale wyszkolony tajny agent, który znalazł się w zupełnie nowej dla siebie sytuacji. We wspomnianym wyżej równaniu, przy polu rozgrywka Ferland wpisał słowo „improwizacja". O co chodzi?

Tożsamość Fishera

No właśnie... Idea nowej formuły przygód Sama Fishera wymyślona przez Patricka Fortiera i klarowna w jego wyobraźni nie była do końca zrozumiała dla szefów Ubisoftu (czyli najwyższej instancji opiekującej się serią Splinter Cell). Potrzebne było coś, co mogłoby stanowić ilustrację tych pomysłów. Dlatego w lipcu 2005 roku przygotował on montaż scen z kilku filmów, który miał pokazać istotę zmienionej filozofii rozgrywki – dziennikarze zebrani w Ubisoft Montreal również mieli okazję go zobaczyć. Filmy wybrane przez Patricka, a jednocześnie inspiracje dla zespołu pracującego nad ConViction to klasyka kina sensacyjnego.

Nowy, lepszy, ścigany Sam Fisher.

Redakcja CDA w dniu deadline'u – Mac Abra wyrywa nogi z d... za zaległe teksty.

Sekwencję rozpoczyna scena z „Trzech dni kondora", w której Robert Redford stoi sam na środku opuszczonego podziemnego parkingu, z niepokojem i nieufnością rozgląda się wokół przeczuwając, że w każdej chwili może zostać zaatakowany przez byłych pracodawców. Fragment ten miał przede wszystkim zbudować klimat, bo kolejne sceny były już pełne akcji. Oto Jason Bourne, grany przez Matta Damona, przeskakuje tuż przed wjeżdżającym na peron pociągiem, by w ten sposób umknąć nadbiegającym policjantom. John McClaine biegnie boso po rozbitym szkle, strzelając do terrorystów w „Szklanej pułapce". James Bond – jeszcze Pierce Brosnan – detonuje ładunki w północnokoreańskim obozie wojennym, by odwrócić uwagę

Czasem staramy się mu postawić...

Wywiad z twórcami – cd.

śmy, to najnowsza, która jest w pełni stabilna. Dużo rzeczy już stworzyliśmy, pozostaje tylko kwestia ich implementacji do głównego kodu gry. Jestem pewien, że wszystko to, co pokazywała animacja, pojawi się w finalnej wersji gry, mamy jeszcze trochę czasu, by tego dokonać.

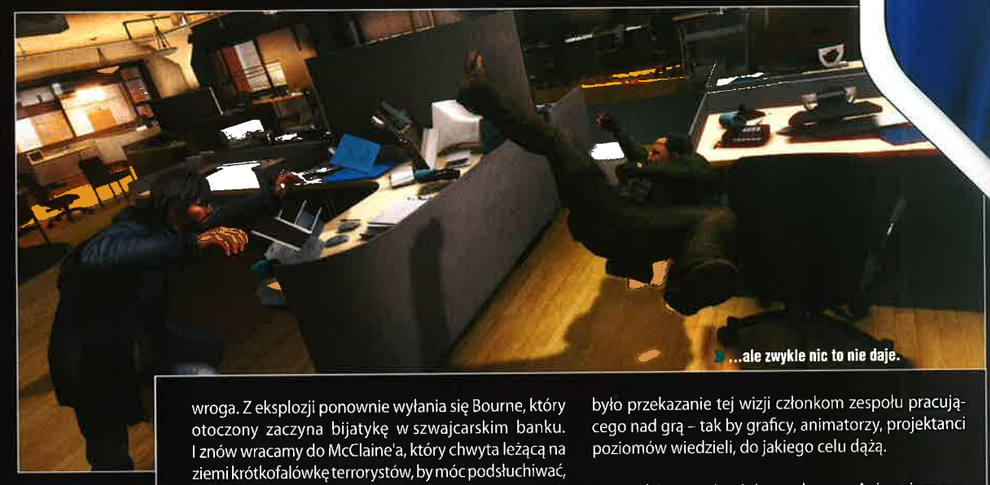
Wywróciliście sposób prowadzenia rozgrywki w serii Splinter Cell do góry nogami. Skąd odwaga i przekonanie, że to się uda, że spodoba się fanom cyklu?

Patrick Fortier: Przede wszystkim sami w to wierzymy. Kiedy zastanawialiśmy się, jak zmienić serię Splinter Cell, pojawił się ten pomysł, zaczęliśmy o nim rozmawiać i od razu wydawało się nam, że to świetna idea. Zabraliśmy się za jej rozwijanie, zaczęły się pojawiać nowe pomysły i coraz bardziej się nakręcaliśmy. Potem przeprowadziliśmy jeszcze badania z grupą wybranych graczy, oni też byli podekscytowani. Zastanawialiśmy się, czy hardkorowi gracze kupią ten pomysł, ale wszyscy, z którymi rozmawialiśmy, kupili ConViction. To zupełnie nowa gra, ale zgodna z esencją serii – wciąż próbujesz wykorzystać to, co daje ci otoczenie, by w dyskretny sposób wykonać swoje zadanie.

Zespół pracujący nad Assassin's Creed, kolejną grą, która powstaje właśnie w Ubisofcie, również chwali się realistycznie symulowanym tłumem i różnymi sposobami interakcji z nim. Czy jest jakaś współpraca między wami?

Matthieu Ferland: To zupełnie różne gry bazujące na innym silniku, nie może być więc mowy o prawdziwej współpracy. Wymieniamy się pomysłami, rozmawiamy o różnych rozwiązaniach, ale w bardzo luźny sposób. Tak naprawdę podobieństwa nie są aż tak duże – Assassin's Creed toczy się w dużych miastach, tam ważne jest wykorzystanie przestrzeni, wspinanie się na dachy itd. – u nas skala rozgrywki jest dużo mniejsza, za to interakcja z tłumem bardziej rozbudowana, inaczej działa AI, inny jest klimat rozgrywki. W ConViction tłum to narzędzie dla gracza, element rozgrywki, w Assassin's Creed to dodatek do niej.

Znakiem charakterystycznym starego Sama Fishera były trzy zielone kropki. Co będzie nim teraz? Broda?



...ale zwykle nic to nie daje.

wroga. Z eksplozji ponownie wyłania się Bourne, który otoczony zaczyna bijatykę w szwajcarskim banku. I znów wracamy do McClaine'a, który chwyta leżącą na ziemi krótkofalówkę terrorystów, by móc podsłuchiwać, o czym mówią. Bourne wspina się po rynnie na dach budynku. McClaine spogląda w dół przez kratkę zawieszonego u sufitu szybu wentylacyjnego. Bourne rozpycha przechodniów, by uciec przed pościgiem. Napisy końcowe plus plakaty dwóch kolejnych filmów – „Ściganego" z Harrisonem Fordem i serialu „24".

Docelowa jakość rozgrywki

Montaż przekonał bossów podejmujących decyzje, że warto zaryzykować i właśnie w tym kierunku popchnąć nową część Splinter Cella, ale potrzebne było coś, co pokazałoby, w jaki sposób te wycięte z filmów sceny miałyby przełożyć się na mechanikę rozgrywki. W tym celu, mniej więcej rok temu, powstał filmik wygenerowany już na komputerach, który prezentował „docelową jakość rozgrywki". Jego głównym przeznaczeniem było przekazanie tej wizji członkom zespołu pracującego nad grą – tak by graficy, animatorzy, projektanci poziomów wiedzieli, do jakiego celu dążą.

Oczywiście nam również go pokazano. Animacja zaczyna się w momencie, w którym Sam Fisher znajduje się na środku łazienki z rękoma podniesionymi do góry, a za nim stoi policjant, który mierzy do niego z pistoletu. Sam rzuca się do przodu, otwiera drzwi do toalety, uderza nimi policjanta. Zaczyna się szarpanina, wymiana ciosów w zwarciu, Fisher popycha przeciwnika na wiszące na ścianie lustro, które pęka rozsypując odłamkami szkła. Policjant mdleje, Sam podnosi jego krótkofalówkę, słyszy, że zbliża się pościg. Wybiega z łazienki – okazuje się, że jesteśmy na zapleczu restauracji.

Bohater rozgląda się, widzi dwoje drzwi – przez jedne, oszklone, widać pomieszczenie, do którego wbiegają kolejni policjanci. Otwiera więc drugie, ale nie wchodzi, tylko chowa się pod stołem. Po chwili okazuje się, że

Chwyć krzesło

Pomysł, by wszystkie przedmioty znajdujące się w środowisku gry można było podnieść i wykorzystać, sprawił, że programiści stanęli przed nie lada wyzwaniem – ponieważ przedmioty są dynamiczne i ruchome (odpowiada za to engine Havok), mogą się znajdować w lokacji w różnych pozycjach, również bohater i pozostałe postacie mogą zbliżać się do nich z różnych kierunków, w związku z czym niemożliwe było użycie przygotowanych wcześniej, gotowych animacji. Potrzebny był system, który w czasie rzeczywistym obliczałby to, jak należy chwycić i podnieść dany przedmiot. Udało się go opracować łącząc wiele najróżniejszych pomysłów – każdy przedmiot ma określone punkty, za które można go chwycić i które zmieniają się w zależności od jego położenia. Ustawienie postaci oblicza się korzystając z osiągnięć robotyki według zasad „odwrotnej kinematyki dynamicznej", która działa niejako od tyłu (najpierw znajduje właściwie położenie dłoni, potem ramion, wreszcie całej postaci). Model fizyki i kontekstowe animacje tworzą całą biomechanikę Fishera i jego przeciwników. Efekt jednak – jak widać – wart był zachodu...

fortel się udał – strażnicy pobiegli przez otwarte drzwi. Sam wychodzi, zastawia je stołem, przebiega przez główną salę restauracji – znów bije się z policjantem, rzuca go na stół, który się roztrzaskuje – wreszcie wybiega z budynku. Kolejna scena rozgrywa się na targowisku. Tu Fisher przemyka się między straganami, unikając spotkania szukających go agentów. Szybkim krokiem próbuje znaleźć alejkę, która gwarantowałaby mu bezpieczną ucieczkę, ale wszystkie są zastawione. Dostrzega budkę z hot-dogami, wyciąga pistolet i szybko strzela do ogrzewającej kiełbaski butli z gazem, która eksploduje przyciągając uwagę członków obławy. To jedyna szansa na ucieczkę, Fisher rusza biegiem przed siebie...

To, co najważniejsze

O ile montaż scen z filmów daje pojęcie o ogólnej idei, jaka przyświeca twórcom ConViction, tak animacja prezentująca 'target gameplay' wyjaśnia ją bez niedomówień i z przytupem. **Nowy Splinter Cell ma być dynamiczny, szybki, zmuszający graczy do ciągłego ruchu i kombinowania**, w jaki sposób wykorzystać obiekty i ludzi znajdujących się w jego otoczeniu. Zamierzenia te udało się zrealizować – poza filmikami pokazano nam też dwa konkretne poziomy wyjęte z finalnej wersji gry. Rozgrywka w nich wygląda właściwie tak jak w animacji. Kilku rzeczy brakowało – lustro nie pęka tak efektownie, Fisher i strażnicy nie są tak świetnie animowani, ale już teraz widać, że całość nabiera kształtów zgodnych z planami twórców. Do premiery gry pozostało jeszcze kilka miesięcy, ConViction jest wciąż na etapie wersji alpha i wszystko – jak obiecują przedstawiciele Ubisoft Montreal – zostanie jeszcze dopracowane.

Poziomy, jakimi w chwili obecnej chwali się zespół, to „park w Waszyngtonie" i „biuro gazety". Ten pierwszy przypomina bardziej „Ściganego" lub „Tożsamość Bourne'a", ten drugi – w wersji filmowej – z powodzeniem mógłby się znaleźć w „Szklanej pułapce". Obydwa są dowodem na to, że najważniejsze elementy rozgrywki zostały już zaprogramowane, działają jak należy i obiecują porządną dawkę rozrywki. Te najważniejsze części składowe nowego Splinter Cella to interaktywne, dynamiczne środowisko, możliwość wykorzystania tłumu (czyli NPC-ów innych niż policjanci, strażnicy, najemnicy czy agenci) oraz zaawansowana AI.

Jak to uchwycić?

Najciekawszym elementem ConViction jest chyba rzeczywiście „dynamiczne środowisko" – wiele dotychczasowych gier oferowało lokacje o dużym poziomie interaktywności, ale tutaj dosłownie **wszystko, co widać na ekranie i co nie jest np. przybite do ściany, można wykorzystać** w celach agresywnych, obronnych lub jako kryjówkę/zasłonę. Aby było to możliwe – i by wyglądało realistycznie – programiści musieli stworzyć specjalny system, który sprawia, że Sam Fisher (i inne postacie) chwyta we właściwy sposób dowolne przedmioty znajdujące się w środowisku. Praca nad nim zajęła... osiem miesięcy. Jako przedmiot testowy wykorzystywano krzesło ze względu na złożoność jego kształtów i fakt, że w zależności od tego, jak jest ustawione (normalnie stoi, leży do góry nogami, jest przewrócone na bok itd.), wymaga innego uchwytu. To, co w normalnym świecie wydaje się niezwykle proste – każdy potrafi podnieść krzesło – w świecie wirtualnym staje się bardzo skomplikowane (patrz ramka).

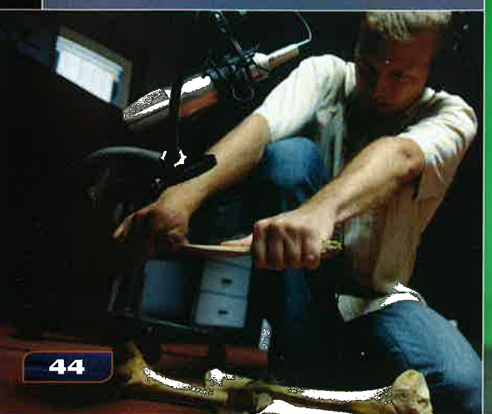
Najprostsze zastosowanie większości przedmiotów to atak – o ile tylko nie są zbyt ciężkie, Sam może je podnieść i rzucić w przeciwnika. Niektóre (np. krzesło) można przytrzymać lub złapać w biegu (z tym system animacji też sobie radzi) i użyć jako zaimprowizowaną broń lub sposób na utrzymanie przeciwników na dystans, np. podczas wycofywania się z pomieszczenia tyłem. Stoły można przewrócić, wtedy stają się zaimprowizowaną osłoną przed ostrzałem, przynajmniej do czasu, aż nie rozpadną się na drzazgi pod gradem kul. Szafki i komody nadają się doskonale do zastawiania drzwi, również krzesło – najwyraźniej ulubiony przedmiot ekipy z Ubisoft Montreal – można wykorzystać do zablokowania klamki. W ConViction Sam Fisher traci szpiegowskie gadżety, ale zyskuje setki przedmiotów, które przy odpowiednim nastawieniu mogą się stać bardzo użyteczne.

Zgub się w tłumie

Konsole nowej generacji i najnowsze karty graficzne są na tyle mocne, że możliwe stało się animowanie kilkudziesięciu lub nawet kilkuset realistycznie zachowujących się trójwymiarowych postaci. „Tłum" to obecnie gorąca nowinka w grach komputerowych, wielu developerów chwali się tym, ilu NPC-ów pojawia się na ekranie w ich grach i co można z nimi robić. Zaczęło się od poziomu The Murder of Crows w ostatnim Hitmanie (tym z pod-

W Montrealu lubią gry

Zespół odpowiedzialny za ConViction zajmuje czwarte piętro siedziby Ubisoft w Montrealu – poza tą ekipą w tym samym budynku pracują ludzie tworzący Assassin's Creed, serię Rainbow Six oraz gry dziecięce (np. Sezon na Misia). Łącznie to ponad 1500 osób. Ponieważ władze miasta stawiają na rozwój nowoczesnego przemysłu i wspierają na różne sposoby firmy informatyczne, w Montrealu działają też studia EA, Eidosa i Segi – dlatego też szefowie Ubisfotu dbają o swoich ludzi jak mogą. Pracownicy mają dostęp do owoców, napojów chłodzących, darmowej siłowni i... masaży, z których można skorzystać w dowolnej chwili. Przynosi to efekty – Ubisoft w Montrealu działa już 10 lat, a studio jest czwartym na świecie co do liczby sprzedanych egzemplarzy gier.



Freedom & Power!

Fabuła nowego Splinter Cella to wciąż pilnie strzeżony sekret, ujawniono jednak kilka szczegółów, które pozwalają domyślać się, jaki będzie jej przebieg. Scenariusz podzielono na **15 epizodów-misji, z których każdy składa się z czterech segmentów zajmujących około 15 minut gry**. To po to, by – jak żartuje Mathieu Ferland – dorośli gracze mogli pograć chwilę, zrobić sobie przerwę na to, aby zmienić pieluchę dzieciakowi, a potem wrócić do rozgrywki.

Pierwsze poziomy Sam będzie rozgrywał jeszcze jako agent pracujący dla organizacji Third Echelon, tę część twórcy określają jako fazę 'power without freedom'. Sam ma w niej jeszcze własne gadżety (a więc 'power'), ale nie ma wolności (freedom), bowiem musi wykonywać rozkazy przełożonych. Tymczasem okazuje się, że Third Echelon to organizacja skorumpowana, kontrolowana na odległość przez potężnych ludzi o niecnych planach. Gdy Fisher to odkrywa, postanawia opuścić agencję i zaczyna działać na własną rękę – wtedy jednak przeciwko niemu stają jego dawni koledzy. Ta faza gry charakteryzowana frazą 'freedom without power' będzie najbardziej obszerna (ok. 8 epizodów). W jej trakcie Sam zbuduje nową sieć kontaktów, zdobędzie wyposażenie, które pozwoli mu stawić czoło przestępcom – w ten sposób zacznie się ostatni akt scenariusza, w którym ze ściganego Fisher zamieni się w łowcę i spróbuje powstrzymać plany niegodziwców.

Wywiad z twórcami – cd.

Patrick Fortier: Dobre pytanie – akurat powstają torby reklamowe, takie same jak torba noszona przez Fishera w grze, ale wszystkim najbardziej podoba się bluza z kapturem, bo każdy ma taką w szafie i wie, że wystarczy zarzucić na głowę kaptur, by poczuć się bezpieczniej, bardziej w ukryciu.

Jakie będą różnice między wersjami PC i konsolowymi?

Danny Lepage: Jeśli chodzi o zawartość samej gry, nie będzie raczej żadnych. Dużym wyzwaniem jest natomiast stworzenie systemu sterowania, który będzie równie efektywny na PC, jak i na konsolach. Przyzwyczailiśmy się już do pada Xboxa 360, jeśli ktoś będzie korzystał z takiego podpiętego na PC, jego wrażenia nie będą się bardzo różniły, oczywiście poza tym, że jego gra będzie miała lepszą grafikę. Co innego, gdy mówimy o sterowaniu za pomocą myszki i klawiatury. To będzie trudne, ale wydaje mi się, że można stworzyć naprawdę niesamowity system sterowania, który w ciekawy sposób korzysta z myszy w dynamicznym środowisku gry...
Patrick Fortier: Naprawdę tak sądzisz?
Danny Lepage: Tak, myślę, że to będzie bardzo precyzyjny system...
Mathieu Ferland: Ty jesteś producentem technicznym gry, możesz o to zadbać...

Macie już gotowe sterowanie na PC?

Danny Lepage: Jeszcze nie, ale pracujemy nad nim...

Jakie inne wyzwania jeszcze was czekają?

Patrick Fortier: Teraz pozostało już tylko złożyć grę w całość i solidnie ją przetestować. Najwięcej trudności sprawi nam na pewno sztuczna inteligencja – AI zachowuje się tak nieprzewidywalnie, że czasem trudno nam powtórzyć ewentualne błędy, bo przy kolejnym podejściu sytuacja toczy się inaczej i drugi raz błąd już nie występuje. Czasu jest jeszcze dosyć, a wierzymy, że gotowa gra spełni oczekiwania zarówno nasze, jak i graczy.

Gra dynamiczna, zmuszająca graczy do ciągłego ruchu i kombinowania, w jaki sposób wykorzystać obiekty i ludzi w pobliżu.

Chciałem zgubić się w tłumie, ale zdradziła mnie broda...

tytułem Krwawa Forsa). Ten sam zespół (IO Interactive) przygotowuje teraz grę Kane & Lynch, w której również pojawią się tłumy (m.in. scena w klubie nocnym), interakcję z dużą grupą ludzi wprowadzi niedługo Assassin's Creed, a na jesieni tego roku także nowy Splinter Cell. W ConViction Sam Fisher może na kilka sposób„wykorzystywać" zbiorowiska ludzi – wtapiając się w tłum, udając zwykłych przechodniów (wtedy bohater ogląda np. wystawę lub słucha historii opowiadanych przez przewodnika) albo wzbudzając panikę (np. popychając jakiegoś niewinnego pechowca lub strzelając w powietrze).

Tłum reaguje na zachowania Fishera – jeśli przechodnie są świadkami jakichś podejrzanych zachowań, wołają policję, a kiedy funkcjonariusze przybędą na miejsce, wskazują im kierunek, w jakim oddalił się sprawca. To oczywiście ważny element rozgrywki, ale dużo pracy włożono również w to, by cywile zachowywali się jak najbardziej realistycznie, nawet jeśli nie przekłada się to bezpośrednio na sposób prowadzenia gry – dla przykładu nagrano aż 3000 dialogów, które wymieniają ze sobą, kiedy Sam przechodzi w pobliżu. Zachowania NPC-ów są realistyczne także wtedy, kiedy bohater ma z nimi do czynienia pojedynczo – gdy w jednym z poziomów Sam podszedł do stołu i próbował go wywrócić, stojący obok kelner... złapał mebel i próbował przytrzymać go we właściwej pozycji, a kiedy jednak musiał ustąpić sile byłego agenta, skwitował cała sytuację siarczystym okrzykiem *'fuck you!'*.

AI kombinuje

Sztuczna inteligencja spisuje się też świetnie w trakcie walki. To, co robi największe wrażenie, to aktywny sposób, w jaki wykorzystuje ona otoczenie. Podczas strzelaniny w biurze redakcji przeciwnicy bohatera współpracowali ze sobą, potrafili rozdzielić się na dwie grupy, z których jedna wiązała bohatera ogniem, a druga próbowała go flankować. Przeszukując pomieszczenie, wrogowie dzielą je na sektory (tak jak robią to zawodowcy) i każdy z nich pilnuje swojego. W starciu jeden na jednego najemnik potrafił wywrócić stojące obok biurko, by stworzyć z niego prowizoryczną ochronę przed kulami, a potem ostrzeliwując się zmieniać pozycję, by jak najlepiej osłonić się przed pociskami wystrzeliwanymi przez Sama Fishera.

Najciekawsze jest to, że **AI cały czas „myśli", pierwszą reakcję na zachowanie bohatera modyfikuje podczas bijatyki czy wymiany ognia** – np. kiedy na bliskim dystansie dochodzi do walki wręcz, obie postacie (Sam i np. policjant) przepychają się i w trakcie tej szamotaniny stają nieopodal leżącego na ziemi pistoletu, przeciwnik potrafi wyrwać się ze zwarcia i rzucić w kierunku broni! Programiści sztucznej inteligencji zadbali również o to, by jej zachowania były zróżnicowane i przez to dodatkowo nieprzewidywalne – różnymi rodzajami przeciwników kierują inne algorytmy i np. zwykły strażnik potrafi mniej niż policjant, który z kolei ustępuje w walce najemnikom szkolonym do tego, by zabijać w jak najbardziej efektywny sposób.

ConViction!

Wszystkie te elementy sprawiają, że ConViction to zupełnie nowa jakość rozgrywki złożonej w dużo większym stopniu niż w dwóch ostatnich grach z cyklu, Chaos Theory i Double Agent. Patrick Fortier żartuje nawet, że teraz nie może już grać w Chaos Theory, bo nauczył się myśleć zgodnie z zasadami nowej gry, a w tej starej nic nie działa tak jak powinno.

ConViction stawia w nowej sytuacji nie tylko Sama Fishera, ale i zespół Ubisoft Montreal pracujący nad grą. Tak jak i bohater, ich gry muszą się nauczyć korzystać z nowych narzędzi, często improwizować, odkrywać nowe terytorium, nowy sposób prowadzenia gry – cała ekipa jest jednak pełna entuzjazmu i w rozmowach z jej członkami czuć, że nie jest on tylko na pokaz.

Graficy cieszą się, że mogą wreszcie pokazać swoje umiejętności, projektując coś więcej niż tylko schowane w cieniu wojskowe kompleksy; projektanci poziomów mają większe pole do popisu, bo mapy są tutaj dwa do trzech razy większe niż w poprzednich grach; koderzy odpowiedzialni za sztuczną inteligencję stają przed ogromnym wyzwaniem, ale i mają większą satysfakcję, kiedy widzą, jak zaprojektowane przez nich postaci zachowują się w realistyczny sposób. Mówiąc krótko – ConViction przekonuje. Choć aby to odkryć, zamiast podróży, wystarczyłoby zajrzeć do słownika... **[CDA]**

ConViction przynosi pierwszą prawdziwą zmianę w mechanizmach rozgrywki od czasu początków serii.

W parku i w biurze

Dwa zaprezentowane poziomy łączy jedno – rozgrywają się w pełnym świetle. Ale różni je bardzo wiele. Akcja pierwszego, Washington Park, toczy się w parku, w którym pełno jest zwiedzających. Sam ma tu do wykonania dwa zadania – musi przedostać się do biura kafejki i skasować nagrania z kamery przemysłowej oraz wysadzić samochód-pułapkę. Tutaj widać najlepiej wszystkie mechanizmy związane z wykorzystaniem tłumu do ukrywania się przed strażnikami – Fisher może przysiąść na ławeczce, udając zwykłego spacerowicza lub też „przykleić" się do grupki osób, oglądających rzeźby żołnierzy. W tych momentach widok zmienia się z TPP na FPP. W tłumie można wykorzystać specjalną zdolność bohatera, czyli instynkt. Po jego aktywowaniu obraz szarzeje, a strażnicy i przydatne przedmioty stają się czarne, przez to lepiej widoczne. Inna podobna umiejętność to 'memento sequence' – filmik, który można odtworzyć w okienku w prawym górnym rogu ekranu z podpowiedzią na temat gry. Taka sekwencja pojawia się np., gdy Sam zbliża się do kafejki – w okienku widać wtedy, jak chwyta krzesło i rozbija nim szybę lokalu.

Przebranie się za małą dziewczynkę zawsze się sprawdza.

OFFICE READY PC
MICROSOFT® OFFICE PEŁNA WERSJA 60-DNIOWA

Wypróbuj nowy
Office 2007

Oszczędzasz do 45%

Kup komputer z 60-dniową pełną wersją pakietu Office 2007 Professional!
i sprawdź, czy spełnia on Twoje oczekiwania i wymagania. Jeśli tak – dokup licencję OEM.
To najtańszy sposób nabycia dowolnej wersji pakietu Office 2007
– ZYSKUJESZ DO 45% CENY!

Windows Vista
Microsoft® Office Professional 2007
Pełna wersja 60-dniowa

YAMO ENGINE 791
Intel® Core™2 Duo E4300 (LGA775, 64bit)
Płyta główna z chipsetem Intel 946GZ
DDR2 2*512MB
HDD 250GB SATA II
Grafika Intel X3000
DVR+/-RW Dual Layer Light Scirbe
Zintegrowana karta dźwiękowa
Klawiatura multimedialna I mysz

OPROGRAMOWANIE:
Microsoft Windows Vista Home Premium
Microsoft Office 2007 Professional – pełna wersja 60-dniowa

CENA 2279* PLN

* - cena bez monitora

YAMO ENGINE 794
Intel® Core™2 Duo E6320 (LGA775, 64bit)
Płyta główna z chipsetem Intel 965
DDR2 2*512MB
HDD 250GB SATA II
Grafika GeForce 7300GT 256 MB
DVR+/-RW Dual Layer Light Scirbe
Zintegrowana karta dźwiękowa
Klawiatura multimedialna I mysz

OPROGRAMOWANIE:
Microsoft Windows Vista Business
Microsoft Office 2007 Professional – pełna wersja 60-dniowa

CENA 3099* PLN

* - cena bez monitora

YAMO
www.komputeryYAMO.pl

- **PRODUCENT:** ELECTRONIC ARTS LA
- **DYSTRYBUTOR:** EA POLSKA
- **DATA WYDANIA:** 28 SIERPNIA 2007
- **HTTP://MOH.EA.COM**

MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

Historia mojego pierwszego skoku w rozdzierany eksplozjami bezmiar nocnego nieba rozpoczęła się najzupełniej niewinnie – od telefonu. Mój rozmówca – jego dane osobowe chroni tajemnica wojskowa – w oszczędnych z konieczności słowach poinformował mnie o ściśle tajnej prezentacji Medal of Honor: Airborne pod nadzorem koordynatorów projektu wprost z Electronic Arts.

Pierwsza godzina z pięciu, z jakich składać się miała moja podróż, upłynęła mi na próbie spisania listy nasuwających się pytań. Próbie tylko, gdyż na szóstej z kolei stronie A4 zrezygnowałem z formułowania dalszych i zająłem się tym, czym zwykli zajmować się frontowcy, kiedy tylko mieli wolną chwilę – odsypianiem porannej pobudki. Pomysł okazał się wyśmienity – dzięki drzemce, już na miejscu, w Warszawie, mogłem z nową werwą rzucić się w wir zdarzeń!

Ten porwał mnie najpierw do ekskluzywnej (czyt. dla ludzi, którzy nie są głodni) restauracji nieopodal Parku Łazienkowskiego, w której odbyła się mniej oficjalna część imprezy – lunch. Właśnie tam dane mi było jako jedynemu przedstawicielowi polskiej prasy branżowej (pozostali goście przybyli z całej Europy Środkowo-Wschodniej) uścisnąć prawicę Patrickowi Gilmore'owi z Electronic Arts. Człowiekowi, którego zadaniem jest przywrócenie serii Medal of Honor jej dawnej i przyszłej zapewne chwały.

A Night at the Opera.

Pod bronią i pod strażą

Wreszcie, po trwającym – zdawało się – sto lat obiedzie, zapakowani zostaliśmy w zawezwane w tym celu samochody (niestety, tylko typu „taxi", a nie Studebackery) i odwiezieni w nieznanym nie tylko nie-warszawiakom kierunku. Jazda skończyła się już kilkanaście kilometrów dalej i... kilkadziesiąt lat w przeszłości! To dlatego, że bramy warszawskiego Muzeum Wojska Polskiego, pod którą zatrzymały się nasze transportery nieopancerzone, strzegło dwóch amerykańskich spadochroniarzy w pełnym umundurowaniu i pod bronią! Idąc w ich eskorcie (czy raczej – pod strażą) w głąb kompleksu wzdłuż eksponowanego tam sprzętu wojskowego z czasów drugiej wojny światowej, nie mogłem jednak, nie bacząc na lufy thompsonów i garandów na plecach, nie zapytać Patricka, czy jego polska wizyta i specyficzna lokalizacja samej prezentacji oznacza, że następna gra serii rozgrywać się będzie w Polsce. W odpowiedzi wskazał na mijany właśnie T34-85 i ze śmiechem odpowiedział, że właśnie przeprowadza 'research' na jej potrzeby.

Teraz bądźcie bardzo cicho. Poluję na Tygrysa.

Thompson mówi „halt!".

Za stalowymi drzwiami

Wreszcie dotarliśmy w ustalone miejsce – pod strzeżone przez kolejnych żołnierzy wejście do schronu. To właśnie za jego stalowymi drzwiami, w ciasnej i mrocznej sali odbyć się miała **pierwsza oficjalna europejska prezentacja Medal of Honor: Airborne** – najnowszej odsłony popularnej serii wojennych first-person shooterów. Rozpoczęła się ona od nakreślenia głównych założeń, jakimi kierowało się studio Electronic Arts Los Angeles (EALA), starając się „wynaleźć na nowo" mistrzowską formułę gry i gatunku. Nim jednak przejdziemy do nich samych – dwa słowa zaledwie wyjaśnienia dla tych, którzy wciąż pamiętają poprzednie zapowiedzi tego tytułu i teraz zauważać będą nieścisłości. Będzie tak, gdyż – mówiąc najprościej – od czasu ich publikacji zmieniło się w Medal of Honor: Airborne prawie wszystko. Bez obaw jednak – wersja opisywana jest już niemal finalna i dalszych większych zmian w stosunku do tego, co widzieliśmy i w co graliśmy (!), twórcy nie przewidują.

Airborne to kolejny, niezwykle inteligentny krok na drodze wojennych first-person shooterów.

Pole wirtualnej bitwy

Wróćmy jednak do samej prezentacji i... nieco zaskakujących pierwszych słów Patricka Gilmore'a, który stwierdził, że zadaniem Airborne nie jest wcale bezpośrednie konkurowanie z seriami Call of Duty czy Brothers in Arms! Te, wyjaśnił widząc nasze zaskoczone spojrzenia, znakomicie wypełniają swoje nisze jako odpowiednio „oparte na skryptach doznanie filmowe" oraz „shooter taktyczny", podczas gdy Airborne zaś ma być zupełnie nową jakością w gatunku first-person shooterów! Stać się ma taką zaś dzięki **kompletnemu odejściu od skryptów** (z wyjątkiem, co oczywiste, „zdarzeń fabularnych", przy czym nawet wtedy nadal kontrolować będziemy ruchy naszego bohatera) oraz od liniowego układu plansz – labiryntów. To właśnie te dwa kluczowe elementy – uzupełnione kilkoma mniejszymi, jak np. możliwość wprowadzania usprawnień dla wykorzystywanej broni – tworzyć mają zupełnie nowe, nareszcie żywe i co najważniejsze – naprawdę niepowtarzalne pole wirtualnej bitwy!

Od Normandii po Berlin

Fabuła Airborne bazuje na historii jednej z dwóch najsłynniejszych amerykańskich dywizji powietrzno-desantowych – 82nd Airborne. Jej przedłożenie nad znaną choćby z telewizyjnego serialu „Sto Pierwszą" miało tylko jeden przyczynę – „Osiemdziesiąta Druga" to jedyna formacja spadochronowa, która wzięła udział we wszystkich alianckich operacjach powietrzno-desantowych w czasie drugiej wojny światowej. Dzięki temu my sami mamy szansę „wskoczyć" – łącznie **osiem skoków** – w każdy bój, jaki stanowił część ich szlaku bojowego: od treningowego w Północnej Afryce, poprzez Sycylię i Włochy, następnie Francję i Holandię po Niemcy. Warto zauważyć przy tym, że twórcy usunęli z gry jednego z bohaterów – „przewodnika" (pathfindera), który wyznaczać miał bezpieczne strefy lądowania właściwej grupie uderzeniowej, w tym drugiemu z bohaterów. Powodem tej decyzji była, jak przyznaje sam Patrick, znikoma grywalność tej proto-misji, zwłaszcza w stosunku do tętniącej akcją części właściwej.

Skok w nocne niebo

I rzeczywiście na brak atrakcji w trakcie samej gry nikt nie powinien narzekać. Każda z misji w Medal of Honor: Airborne rozpoczyna się na pokładzie samolotu transpor-

Mama mi zawsze mówiła „John, nie wychylaj się, a daleko zajdziesz".

Hej, kto Jankes, na bagnety!!!

Ochrona na koncertach robi się coraz bardziej stanowcza.

Z armat do wróbli strzelać głupio, ale z garanda do Tygrysa jeszcze bardziej.

towego C-47, znanego powszechnie pod nazwą „Dakoty". Będzie to, nawiasem mówiąc, najpewniej jedyny środek transportu w całej grze – licencja na wykorzystanie Willys-Jeepów, jako niedopasowanych do założeń rozgrywki i specyfiki desantu powietrznego, pozostanie w tym przypadku tylko na papierze... Pokład C-47 będzie zarazem jedynym miejscem, w którym gracz nie będzie dysponować swobodą ruchu. Już w momencie skoku zaś, a ściślej po automatycznym otwarciu spadochronu, wszystko zależy już tylko od niego. W trakcie opadania możliwe będzie zorientowanie się z grubsza w sytuacji. Przy okazji już samo szybowanie poprzez pociętą snopami szperaczy i smugami pocisków obrony przeciwlotniczej nocną przestrzeń w kierunku rozjaśnianej ogniem wystrzałów ziemi wywołuje nieznane dotąd emocje.

Szukanie osłony

Decyzją o kluczowym znaczeniu jest naturalnie sam wybór miejsca lądowania. Na mapie, która przestała być jednokierunkowym labiryntem o jednym wejściu i jednym wyjściu, panuje spora swoboda co do sposobu dotarcia do celu czy celów. Nie mam już najmniejszych wątpliwości, że rzeczywiście możliwe jest przemieszczanie się w zasadzie wyłącznie po dachach. Podobnie podobać się może „otwartość" części domów, co np. na mapie rekonstruującej miasteczko na Sycylii stanowi o zaskakująco dużej liczbie dodatkowych przejść i skrótów. Forma map przy okazji natychmiast przywodzi na myśl tryb multiplayer – brak w nich w zasadzie miejsc bezpiecznych. W tej sytuacji naprawdę nie sposób nie podziwiać działania systemu 'Affordance' – warto zapamiętać to słowo – czyli takich zachowań sztucznej inteligencji, że kierowane przez nią jednostki, zarówno sprzymierzeńcy, jak i wrogowie, są w stanie aktywnie korzystać z dostępnych im osłon. Słowem: Company of Heroes, tyle że tym razem w najbliższej perspektywie.

Moje skrzydła

Najważniejsze jednak w tym wszystkim było to, że dane mi było samodzielnie skoczyć z wirtualnym spadochronem, tj. zagrać w najnowszą, pochodzącą dosłownie sprzed kilku dni wersję Medal of Honor: Airborne. Przyznam też, że wyczekałem z tym cierpliwie do chwili, gdy prowadzący prezentację Patrick został odwołany ze stanowiska. I wtedy, gdy na placu boju pozostał tylko bezbronny i naiwny developer – przystąpiłem do ataku. Już w trakcie gry, zachęcony wyraźnym uznaniem dla moich head-shotów, rozpocząłem intensywną działalność wywiadowczą. Dzięki temu, słowo po słowie, udało mi się ustalić kilka interesujących szczegółów dotyczących mechaniki samej rozgrywki, o której Patrick z różnych powodów powiedzieć nie chciał. Wszystko to zaś w trakcie przebijania się w kierunku jednego z celów misji, w huraganowym ogniu przeciwnika, kładąc życie na szali. (Praca w CDA to naprawdę nielekki kawałek chleba...)

Pole ostrzału takie, że muszka nie siada.

Zielony dym

Jak udało mi się ustalić w trakcie samodzielnych testów i wymiany zdań z mym nowym informatorem, EALA stara się, by skok w nieznane nie był dla graczy czymś ponad siły. W obrębie mapy istnieć mają bezpieczne strefy lądowania i uzupełnień oznaczone zielonymi świecami dymnymi. To właśnie w to miejsce kierować się powinni gracze, którzy z jakichś względów nie życzą sobie lądować na dachu wieży kościółka czy wewnątrz stanowiska ogniowego wroga. Interesujące są także rozwiązania problemów życia, śmierci i powrotu zza wirtualnego grobu. Twórcy Airborne postawili na system, jak się zdaje, hybrydowy – coś pomiędzy klasycznym wskaźnikiem leczonego przy użyciu apteczek zdrowia z Allied Assault i systemem naturalnej rekonwalescencji rodem z Call of Duty. Pozwala to na przeżycie nawet kilku śmiertelnych w naturalnych warunków postrzałów. W takich sytuacjach wystarczy wycofać się na z góry upatrzone pozycje, by tam odnowić potencjał bojowy.

Uzupełnienia w piekle

W podobnie interesujący sposób rozwiązany został problem „nieśmiertelnych" sprzymierzeńców. Jak zgodnie twierdzili obaj twórcy w Airborne, każda z jednostek może zginąć w akcji. Ich niedobory są przy tym w pewnej mierze rekompensowane przez „uzupełnienia" spadochroniarzy lądujących w strefach zrzutu. Ich zniknięcie z frontu jednak sprawia, że nawet zdobyte i obsadzone pozycje mogą ponownie trafić w ręce przeciwnika! Za całokształt myślenia taktycznego odpowiada naturalnie wspomniany już system 'Affordance', który wyszukuje kluczowe, bezpieczne punkty dla obydwu stron zmieniającej się z minuty na minutę linii frontu. Z odejściem od liniowej struktury map wiąże się zresztą równie **niezwykły system zapisu stanu gry**. W Airborne zapis stanu rozgrywki odbywa się wyłącznie w chwili osiągnięcia danego celu. To oznacza, że jeśli zginiesz przed zaliczeniem kolejnego – ponownie znajdziesz się na pokładzie samolotu, a sytuacja na dole odpowiadać będzie tej z chwili dokonania zapisu.

Multiplayer już wkrótce

Moje boje w Airborne trwały dobrze ponad godzinę. Rozmowy z twórcami – blisko dwie dalsze. Mimo to zmuszony jestem również przyznać, że jednego punktu z mej listy nie udało mi się osiągnąć w trakcie misji wywiadowczej – odkrycia tajemnicy trybu lub trybów multiplayer. Moi rozmówcy – zarówno ten zupełnie oficjalny, jak i ten mniej – błyskawicznie zasłonili się tajemnicą wojskową. Mimo to zdołałem ustalić ponad wszelką wątpliwość, że najważniejsza z innowacji w Airborne – sam skok – pozostanie integralną częścią doświadczenia gry także w Internecie. Szczegółowe odpowiedzi na dręczące nas pytania – zwłaszcza to, czy możliwa będzie gra Włochami i Niemcami – poznać mamy jeszcze przed premierą gry. Jak stwierdził sam Patrick – najprawdopodobniej w przeciągu dosłownie najbliższych tygodni.

Okrążyłem was, poddajcie się!

Przygotowania do skoku

Na sam koniec pozostała kwestia premiery tej nowej nadziei serii Medal of Honor. Airborne ukończona ma być w przeciągu dosłownie dwóch tygodni (od dnia składu magazynu), jej wersja finalna zaś do sklepów trafi dopiero 28 sierpnia. To oznacza, że EALA ma jeszcze sporo czasu na spokojne, dokładne testy zarówno kampanii singleplayer, jak i trybu czy trybów multiplayer, a w nasze ręce trafi produkt nie tylko naprawdę next-genowy, ale i w iście konsolowy sposób bezbłędny.

Skok jakościowy

Tak czy inaczej pewne jest, że Medal of Honor: Airborne będzie prawdziwym skokiem jakościowym w wojennych first-person shooterach. I jeszcze, że naprawdę nie mogę już doczekać się chwili, gdy znów poczuję pod stopami drżenie pokładu Dakoty, a następnie poszybuję w rozrywaną eksplozjami ciemność... |CDA|

Masz cały świat u stóp! A za chwilkę możesz mieć czubek drzewa w...

Twórcy Call of Duty – uważnie obserwujcie niebo. Nadciąga Airborne!

Nowy, lepszy Tommy(gun)

Jedną z najciekawszych nie tylko z historycznego punktu widzenia innowacji wprowadzanych w Medal of Honor: Airborne jest możliwość usprawniania broni. Pełni ona dwojaką funkcję – stanowi „wynagrodzenie" starań gracza, jak również „motywator" do dalszych. Przy okazji naturalnie ma ona swoje zastosowanie praktyczne w grze: poprawia potencjał bojowy naszego bohatera. Przykładem dodatkowa rękojeść pistoletowa na lufie lub karby w lufie thompsona zmniejszające jego odrzut.

COMMAND & CONQUER
WOJNY O TYBERIUM

-DOWÓDCY POSZUKIWANI-

WOJNA Z TERROREM NOD JUŻ ROZPOCZĘTA

Zostań naszym przywódcą. Razem wyeliminujemy terrorystyczną organizację Brotherhood i powstrzymamy ją przed dalszym mordowaniem niewinnych obywateli. **DOŁĄCZ DO GDI na GDI.EA.COM**

PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

Gra w polskiej wersji językowej (z napisami) na PC DVD

PC DVD ROM

XBOX 360. JUŻ WKRÓTCE

POWERED BY gamespy

16+ www.pegi.info

CONRAD

SEVERE
HIGH
ELEVATED
GUARDED
LOW
THREAT LEVEL

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA, Command & Conquer oraz Command & Conquer 3 Tiberium Wars stanowią znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe Electronic Arts Inc na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz "Powered by GameSpy" są znakami towarowymi należącymi do GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360 oraz logo Xbox i Xbox 360 są albo zarejestrowanymi znakami towarowymi albo znakami towarowymi Microsoft Corporation i na terenie Stanów Zjednoczonych i/ lub innych państw i mogą być używane na licencji Microsoft. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością podmiotów, do których należą.

- **PRODUCENT:** IRRATIONAL GAMES
- **DATA PREMIERY:** SIERPIEŃ 2007
- **WWW.2KGAMES.COM**
- **GATUNEK:** RPG/FPS
- **MULTIPLAYER:** NIE

ALLOR | SZOK W NOWYM JORKU

BIOSHOCK

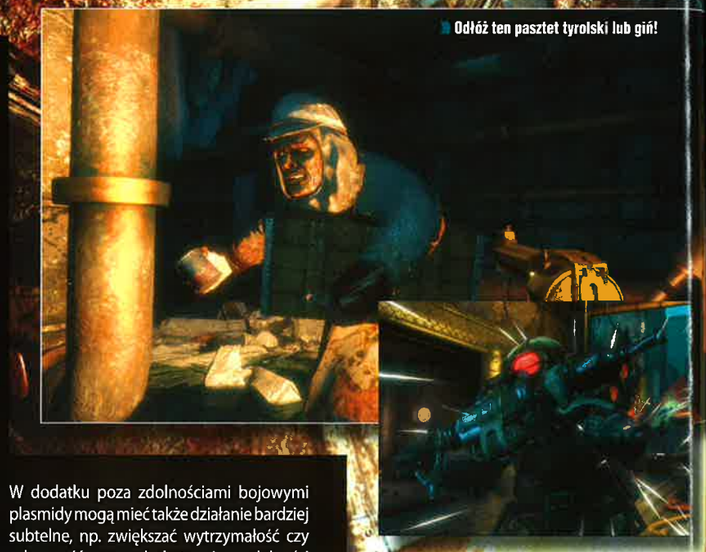
O BioShocku pisaliśmy już parokrotnie. Że super i w ogóle niesamowity. Po co więc komu kolejny tekst? Powód mamy bardzo dobry – otóż pod koniec kwietnia po raz pierwszy pozwolono wybranym zagrać w beta-wersję. Się działo!

I wcale nie chodzi o samą podróż do Nowego Jorku, gdzie prezentacja pierwszych dwóch godzin gry miała miejsce, choć nie będę ukrywał, że byliśmy tam jako jedyni (no dobra, wraz z sąsiadami z Clicka!) przedstawiciele polskiej prasy drukowanej. Screeny nie są w stanie oddać niesamowitego klimatu, zaś udostępnione do tej pory filmiki mają zbyt słabą jakość i są za krótkie, by w pełni pokazać doskonałość BioShocka. Bo ta **gra nie tylko wspaniale nawiązuje do klimatu System Shocków, ale jest też klasą samą dla siebie!**

Strzelanka czy RPG?

Pytanie jak najbardziej na miejscu. Bo z jednej strony broni palnej będzie w BioShocku pod dostatkiem (w udostępnionej wersji znaleźliśmy pistolet, shotguna i tommy guna), w dodatku do każdej przewidziano po kilka typów amunicji. (Najpewniej po trzy w zależności od rodzaju broni – do wyboru będzie między innymi przeciwpancerna, zapalająca i z ładunkami elektrycznymi.) A jakby tego było mało, pistolety i karabiny będzie jeszcze można modyfikować. Razem z zastępami wrogów dybiących na życie gracza wystarczy to, by okrzyknąć grę shooterem, prawda? Wprawdzie z małym odchyłem w stronę survival horrorów (bo na wyższych poziomach trudności amunicji będzie mało), ale to dodatkowa zaleta.

„Problem" w tym, że używając plasmidów (patrz ramka) ma się jeszcze większe możliwości. Bo choć – wg reklam umieszczanych na ścianach Rapture – służą one przede wszystkim jako sposób na zapalanie papierosów samymi palcami, to w praktyce już na samym początku gry będziemy mogli rzucać kule ognia, miotać błyskawice, posługiwać się telekinezą czy wywoływać u innych szał. A przecież graliśmy tylko dwie godziny!



Odłóż ten pasztet tyrolski lub giń!

W dodatku poza zdolnościami bojowymi plasmidy mogą mieć także działanie bardziej subtelne, np. zwiększać wytrzymałość czy odporność naszego bohatera, jego zdolności inżynierskie czy – po włączeniu – szybkość, a najpewniej też zapewnić niewidzialność. To zaś jest już niemal zdobywaniem poziomów, choć ani punktów doświadczenia, ani innych cyferek – poza poziomem życia, „many" zużywanej przy rzucaniu „zaklęć" z plasmidów oraz Adama, który pozwala używać plasmidów i pieniędzy – tu nie ma.

Wolny wybór, głupcze!

Ale koronnym argumentem przemawiającym za klasyfikacją BioShocka jako RPG jest co innego. Swoboda. To przecież właśnie ona, razem z rozbudowaną fabułą, decyduje o tym, czy daną grę zakwalifikujemy do RPG-ów prymitywnych czy przeciwnie – wybitnych. I dlatego będę się upierał, że jest to właśnie RPG. Bo choć można grę przejść jak strzelankę, niemal nie wdając się w fabułę i wykonując tylko główne zadania (czytaj: podążając za

Adam i plasmidy

Bezpośrednią przyczyną niesamowitego rozkwitu Rapture, a następnie jego upadku było odkrycie morskich ślimaków, z których udało się pozyskać substancję mogącą modyfikować kod genetyczny ludzi. Nazwano ją Adam, jako że umożliwiała stworzenie nowych ludzi: silniejszych, bardziej inteligentnych, piękniejszych, odpornych na choroby. Niestety ludzie nie dorośli do przyjęcia takiego daru i podwodne miasto zaczęło pogrążać się w chaosie. Chęć posiadania jak najlepszych plasmidów (czyli modyfikacji genetycznych dających konkretne korzyści) doprowadziła do starć pomiędzy mieszkańcami. A choć chaos udało się w końcu powstrzymać, nastąpiło to dopiero po zniszczeniu wszystkich naturalnych źródeł Adama i zmianie niemal wszystkich mieszkańców w potwory pragnące jedynie nowych mocy.

Co za idiota naoliwił posadzkę?!

Kto cię, kocie, tak wystraszył?!

Kolejne nawiązanie do Silent Hill – Pizzogłowy.

Lata pięćdziesiąte

Styl graficzny BioShocka przypomina Fallouta – a bardziej ogólnie nurt Art Deco zapoczątkowany w latach dwudziestych ubiegłego wieku, a kontynuowany aż do lat sześćdziesiątych. Jako że gra osadzona jest w latach pięćdziesiątych, jest to jak najbardziej na miejscu.

Get out, Fallout!

Multi?

Krótko – **nie będzie**. I jest to wiadomość wbrew pozorom dobra. Bo BioShock ma tak rozbudowaną fabułę i tak gęsty klimat, że do sensownego multi trzeba byłoby stworzyć wszystko od zera. A na to szkoda tak czasu, jak i pieniędzy.

Takiego klimatu nie miał od czasów System Shocków żaden inny tytuł.

strzałką), to przecież jest to również wielka zaleta. Obcujemy bowiem z tak dobrym RPG-iem, że... może być nawet prawie zwykłą strzelanką!

Zresztą weźmy choćby sposób na początkowych wrogów. Można ich oczywiście załatwić z broni palnej, ale to mało finezyjne. Lepiej ich najpierw zamrozić, a potem roztrzaskać kluczem francuskim. Albo podpalić, a gdy pobiegną ugasić się w wodzie, porazić prądem. Albo też przejąć kontrolę nad systemami obronnymi miasta (jak wieżyczki czy latające boty) i poczekać aż rozprawią się z wrogami bez naszego udziału. Oczywiście można też użyć min zbliżeniowych czy skorzystać z telekinezy, by przenieść czujniki systemów bezpieczeństwa w inne miejsce, co pozwoli użyć ich bez potrzeby włamywania się gdziekolwiek. A to przecież dopiero początek gry!

Moralność

Konieczność wyboru między większym a mniejszym złem też ma być w grze wszechobecna. Ot, choćby takie gromadzenie Adama – jako że wszystkie jego naturalne źródła zostały zniszczone, można go zdobyć jedynie kosztem innych, przede wszystkim małych dziewczynek, które odzyskują go z trupów. Gdzie ten wybór? Otóż z żywej dziewczynki możemy go pozyskać mało, za to uwalniając ją spod kontroli stwórcy. Możemy też odzyskać całą substancję, ale kosztem jej życia. A żeby nie było – nie dość, że będziemy przecież patrzeć w oczy bezbronnego dziecka (choć samego momentu pozyskiwania Adama nie widać), to jeszcze nasze decyzje będą miały wpływ na rozwój fabuły...

Konsole vs. PC

I jeszcze parę słów o sprawach technicznych. Choć główny pokaz, a także sesje „sam na sam z Rapture" prowadzone były w oparciu o Xboxy 360 (gra wyglądała super), udało się nam dostać na jeszcze bardziej zamknięty pokaz wersji PC. Wrażenia? Najprościej można to ująć tak: o ile przez ostatni rok nową jakość w grach określało się zazwyczaj mianem 'next-gen' (od nowej generacji konsol), o tyle po premierze gry (która ma się ukazać jeszcze przed Crysisem) określenie to odejdzie w niepamięć.

Bo ten **PC-towy Bioshock bije konsolowego na głowę** – i to właśnie pod względem grafiki. Prezentowany był na wielkim ekranie w rozdzielczości 1920 x 1200 (choć taką rozdzielczość może osiągnąć PS3, jak na razie jest to teoria, bo żadnej dobrej gry potrafiącej z niej skorzystać nie ma – a PC-ty mogą przecież jeszcze więcej), zaś efekty i szczegółowość obiektów biły konsolową wersję na łeb, na szyję. OK, nadal było widać, że to te same lokacje, ale kto raz zobaczył wersję na blaszaka, nigdy już nie powie, że to konsole mają większe możliwości. I co ważne, gra używa zmodyfikowanego Unreal Engine 3, co oznacza, że podobne efekty będą również uzyskiwały inne gry korzystające z tej technologii.

Na lepszym wyglądzie różnice w porównaniu do wersji konsolowej się nie kończą. W Irrational Games powołano osobny zespół, którego zadaniem jest dostosowanie wspólnego kodu do standardów PC-towych. Przygotowuje się więc typowy FPS-owy interfejs z typowym dla PC-tów sterowaniem i poziomem trudności – bo przecież precyzji sterowania za pomocą myszki nie można w żaden sposób porównać do grania na padzie, a jakieś sztuczne utrudnienia w head-shotach nie zostałyby odebrane zbyt pozytywnie. Co ciekawe, na czele tego zespołu stoi producent Tribes: Zemsta, co – jak dla mnie – jest wystarczającą rekomendacją, bo nadal uważam ten tytuł za jeden z najlepszych FPS-ów, jeśli chodzi o połączenie fabuły z akcją i przyjemność z gry.

Witajcie w Rapture!

Choć w sumie pierwsze kroki na Rapture trwało tylko dwie godziny, były to jedne z najprzyjemniejszych dwóch godzin, jakie spędziliśmy w tym roku na graniu. Świetna grafika, ogrom możliwości i swoboda sprawiają, że to jedna z dwóch najlepszych gier FPP, jakie ukażą się w tym roku na PC. I wcale nie jestem pewny, czy z pojedynku z Crysisem to nie BioShock wyjdzie zwycięsko! Takiego klimatu nie miał od czasów System Shocków żaden inny tytuł. |CDA|

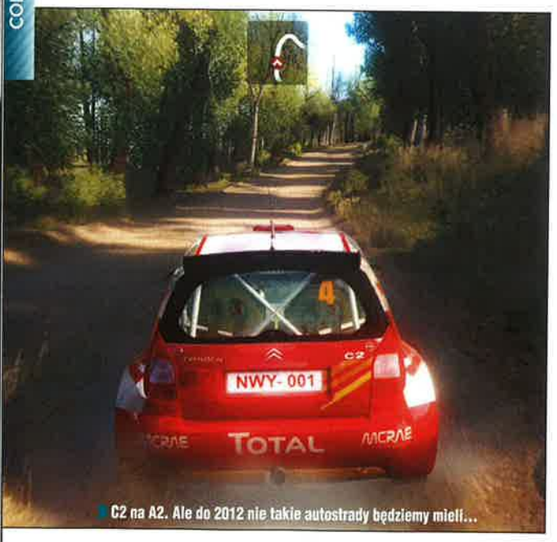
- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DATA PREMIERY: CZERWIEC
- WWW.CODEMASTERS.COM/DIRT
- GATUNEK: WYŚCIGI
- MULTIPLAYER: TAK

GEM | DIRTY COLIN

colin mcrae™ DiRT™

Nikt nie może mieć chyba wątpliwości, że seria Colin McRae Rally w ciągu blisko 10 lat swego istnienia osiągnęła wszystko, co miała do osiągnięcia. Mimo to, a może właśnie dlatego, zaczęła wreszcie zjadać własny ogon, a ostatnie gry sygnowane nazwiskiem „Latającego Szkota" nie stanowiły takiego skoku jakościowego, jakiego oczekiwali po nich miłośnicy wirtualnych rajdów.

Ten z dawna wyczekiwany przełom nadchodzi teraz – w DiRT. Nie tylko dlatego, że nowy Colin wreszcie wygląda i brzmi, jak przystało na grę tworzoną z myślą o możliwościach nowych konsol (i już teraz mocniejszych od nich pecetów). Bardziej nawet dzięki temu, że jego twórcy – Codemasters – wreszcie zdecydowali się odejść od wyłącznie rajdowej formuły serii i uczynić z niej coś na kształt i podobieństwo znakomitych gier ToCA. Dzięki temu poszerzeniu kręgu zainteresowań DiRT stał się ponownie grą nie tylko dla miłośników WRC, ale po prostu wszystkich, którzy wysoko cenią sobie twardodzeniową jazdę bez trzymanki. I wierzcie mi – jako temu, który miał okazję grać w jej wersję beta – **wszystkie wprowadzone zmiany są naprawdę zmianami na lepsze.**



C2 na A2. Ale do 2012 nie takie autostrady będziemy mieli...

Nie było takiego menu!

Zacznijmy jednak od czegoś, o czym w zasadzie nigdy nie mówi się w zapowiedziach. Myślę tu o fantastycznym – i rzeczywiście może się wydawać, że pochodzi z przyszłości – systemie menu. Jest ono jednocześnie proste i eleganckie – coś troszkę jak menu Visty. Przemieszczanie się w tej trójwymiarowej wirtualnej przestrzeni wyborów zaś nie tylko nie wywołuje wrażenia zagubienia, ale stanowi doświadczenie samo w sobie. Warto wspomnieć przy tym, że w czasie ładowania kolejnej partii gry – odcinku rajdu czy wyścigu (co trwa ok. kilkunastu sekund) wyświetlane są statystyki i ciekawostki z profilu gracza. Dzięki nim możemy poznać m.in. ulubiony samochód, liczbę zdobytych „podium", a nawet odległości pokonanych w powietrzu lub na dwóch kołach!

Nie było takiej kariery!

Colin McRae: DiRT pozwala ścigać się na cztery różne sposoby. Pierwszym pozostają rajdy World Rally Championship, z których – zapewne w hołdzie dla korzeni serii – składa się jeden z głównych trybów rozgrywki w DiRT – Mistrzostwa. Mimo to śmiem twierdzić, że pozostaną one w cieniu pierwszego na liście nowych trybów – Kariery. Ta składa się z 66 imprez wszystkich typów – od rajdów WRC, poprzez CORR (Championship Off-Road Racing) i znany już z wcześniejszych gier serii Crossover (zamknięty tor, jeden rywal), po znakomity od czasów Rallisport Challenge tryb Hillclimb. Celem ich wszystkich, niezależnie od tego, czy wspinasz się na szczyt bez pilota, czy ścigasz z pięcioma „żywymi" przeciwnikami, jest wygrywanie pieniędzy na samochody zdolne wziąć udział w kolejnych imprezach.

Nie było takiego garażu!

To jednak nie koniec atrakcji wiążących się z nowymi w świecie Colina McRae wyścigami koło w koło. Przede wszystkim – kolejny skręt w stronę serii ToCA Race Driver – **wśród startujących samochodów znajdziemy także buggy, a nawet ciężarówki!** Mówiąc o samochodach, nie sposób nie podkreślić dwóch rzeczy. Pierwsza – każdy z samochodów w Colin McRae: DiRT zbudowany jest z 20 tys. wielokątów. Druga – każda część, z których składa się model, podlega wszechobecnym i wszechmocnym w grze prawom fizyki, a efekty uszkodzeń wiernie odzorowują rzeczywistość! Te ostatnie, nawiasem mówiąc, a także istniejący w grze tuning i samodzielne „strojenie" samochodu pod określoną imprezę, mają niewiarygodny wpływ na jego późniejsze zachowanie na trasie.

Celicą do celu.

DiRT to taki Colin McRae, na jakiego czekaliśmy od... Race Drivera!

Nie było takiej grafiki!

Colin McRae: DiRT stworzony jest w oparciu o **autorski engine NEON** – techologię, która integruje znakomity renderer grafiki z rzeczywiście next-genowymi systemami fizyki i audio. Najłatwiej naturalnie zauważyć moc tego pierwszego. Wystarczy kilka chwil na trasie, by zachwycić się fantastyczną grą świateł i cieni na i w samochodzie (zwłaszcza ujęcia z kokpitu, który jak dotąd zawsze pozostawał poza ich zasięgiem). Znany z Source Engine system HDR odtwarza proces akomodacji ludzkiego oka, dzięki czemu wyjazd z mrocznego tunelu wiąże się z chwilowym oślepieniem. Całość uzupełnia znakomity motion blur, który sprawia, że naprawdę zaczynasz czuć presję prędkości i zaczynasz rozważać wbicie hamulca w podłogę.

Nie było takiej fizyki!

Na to ostatnie wrażenie narażenia życia i zdrowia wpływ ma także sam design torów i tras. Znikły wreszcie niezbyt wiarygodne szerokie szutrowe autostrady z Colina McRae 2005. Większość przejazdów odbywa się drogami nieznacznie tylko szerszymi niż sam samochód i zdarza się, i zdarzać będzie często, że trafimy również na bezdroża. Mówiąc o nich nie sposób zaś nie podkreślić, że także **obiekty na planszy podlegają prawom fizyki.** Dzięki temu w trawie pozostanie ślad naszego samochodu, jego tor znaczyć mają także powyrywane znaki i pogięte w realistyczny sposób barierki ochronne. Zresztą – fizyce podlegają nawet pył i pióropusze wody ciągnące się za naszym pojazdem, których cząsteczki rzekomo opadają zupełnie tak jak w rzeczywistości!

Nie było takiej jakości!

Nie ma wątpliwości, że planowana na czerwiec premiera DiRT będzie wydarzeniem wyjątkowym. Z drugiej strony, wiele pytań pozostaje otwartych. Dla przykładu nie dane mi było poznać ciężarówek, więc nie wiem, jak się zachowują w ekstremalnych warunkach. Na słowo musiałem uwierzyć, że multiplayer, który najpewniej rozgrywać się ma w ramach systemu Live! Anywhere, pozwoli się ścigać, naturalnie niejednocześnie, nawet setce wirtualnych kierowców. Mimo to już teraz warto zakładać kask – DiRT to taki ColinMc Rae, na jakiego czekaliśmy od... Race Drivera! |CDA|

45 wspaniałych

Garaż w Colinie McRae składa się z **45 licencjonowanych samochodów** różnych klas i marek. Wśród nich znajdziemy i samochody lekkie – jak buggy, C2 czy Audi TT, i te najcięższe – jak terenowe pickupy czy ciężarówki. Nie tylko zupełnie nowe jak Grande Punto i Evolution IX, ale i te legendarne – Stratos, Quattro czy Abarth. Cieszy także bogactwo kamer dostępnych każdemu wirtualnemu kierowcy. Istnieją dwa zręcznościowe ujęcia zza samochodu (bliższe i dalsze), jedno ze zderzaka, jedno z maski oraz dwa symulacyjne z kokpitu (znad kierownicy i z fotela). Zwłaszcza to ostatnie – szerokie na tyle, że widać obydwa lusterka (wsteczne i boczne), ale za to nie widać wiele przez przednią szybę – wzbudzać będzie szczery zachwyt maniaków symulacji. Mam tylko nadzieję, że w DiRT, tak jak w Test Drive: Unlimited, pojawi się opcja samodzielnego ustawienia fotela – to domyślne jest na mój gust zbyt głębokie...

Nagrodą w tym rajdzie będzie 8 godzin w biurze.

- PRODUCENT: MASSIVE ENTERTAINMENT
- DATA PREMIERY: JESIEŃ 2007
- WWW.WORLDINCONFLICT.COM
- GATUNEK: RTS
- MULTIPLAYER: TAK

HUT SĘDZIMIR | JEST SKONFLIKTOWANY, ALE ZACHWYCONY

WORLD IN CONFLICT

A gdyby tak stworzyć RTS-a, którego warto odpalić, nawet kiedy masz tylko 10 minut wolnego? Który toczyłby się tak szybko jak sieciowe FPS-y i pozwalał na wspólną rozgrywkę wielu graczom, z których każdy zajmowałby się tylko kilkoma jednostkami? Czy to byłoby coś ciekawego? Takie pytania ponad dwa lata temu zadali sobie programiści z Massive Entertainment – my znamy już odpowiedź. Byłoby.

Każdego, kto wchodzi na oficjalną stronę gry World in Conflict, wita ekran tytułowy z wielkim cytatem wyciętym z zapowiedzi przygotowanej przez dziennikarzy angielskiego magazynu PC Gamer. Zwykle nie podpieramy się opiniami kolegów po fachu, nawet jeśli pracują w tytułach tak prestiżowych jak PCG (w Europie to najważniejsze pismo obok Edge – i oczywiście CDA), ale w tym przypadku trudno byłoby wrażenia, jakie towarzyszyły nam podczas wizyty w szwedzkim studio Malmo, wyrazić inaczej niż w tych czterech słowach. *'Absolutely blows our minds'*. World in Conflict daje czadu!

Nie będzie trawniczka!!!

Tempo, tempo, tempo

Chociaż jest to strategia, na dodatek dająca niemałe pole do taktycznego kombinowania, budzi niezwykle silne i spontaniczne emocje, a także niekontrolowane okrzyki ekscytacji. Twórcy World in Conflict postanowili przenieść do strategii czasu rzeczywistego tempo i dynamikę rozgrywki zapożyczoną z gatunku zupełnie innego – z sieciowych FPS-ów. Wcale nie tak oczywiste **połączenie Counter-Strike'a i Company of Heroes** udało się Szwedom wyjątkowo i nawet jeśli czytający te słowa fani obu gatunków mogą powstawiać się, że już jeden z pierwszych modów stworzonych przez graczy usunie to ograniczenie.

Połączenie Counter-Strike'a i Company of Heroes. Niemożliwe? A jednak!

Powstało osiem różnych projektów, z których po rozmowach z wydawcą wybrano właśnie World in Conflict. Według pierwszych założeń miała to być szybka gra wprowadzająca dużo energii, ruchu i zamieszania do gatunku strategii; nawiązująca do tytułów takich jak... Call of Duty czy Medal of Honor (w takim sensie, że gracz jest tylko częścią większego konfliktu). A także przeznaczona wyłącznie do rozgrywek sieciowych i dla współpracujących ze sobą zespołów graczy (to inspiracja serią Battlefield, ulubioną dla wielu spośród członków zespołu Massive). Zanim przedstawiciele Vivendi dali zielone światło projektowi, spytali tylko, czy Massive będzie w stanie dodać do tego tryb single. „Ja!", odpowiedzieli Szwedzi. „Tak!" odwzajemniło się Vivendi – i wbrew pozorom było to nie tylko tłumaczenie (na polski), ale i wyraz wdzięczności („tak" to po szwedzku dziękuję).

początkowo podchodzić do tego pomysłu z rezerwą, daję głowę, że piętnaście minut spędzonych przy grze rozwieje wszystkie ich wątpliwości. Na szczęście Massive szykuje demo, które pojawi się na około miesiąc przed premierą gry – z turorialem, jedną mapą multi i jedną misją trybu single.

Single? Ja! Tak!

Pomysł na World in Conflict zrodził się w głowach ekipy szwedzkiego studia (ciekawostka – jego założycielem jest syn polskich emigrantów, Martin Walfisz) wkrótce po zakończeniu prac nad ostatnią grą z serii Ground Control. Po stworzeniu dwóch części tych futurystycznych strategii cały zespół doszedł do przekonania, że ich kolejna produkcja nie może być a) osadzona w przyszłości, b) tradycyjnym RTS-em – wszyscy chcieli zrobić coś nowego.

Rosjanin w Paryżu

Znając tę historię aż trudno uwierzyć, że scenariusz gry i całe jej fabularne tło są aż tak dopracowane. Massive szukało pomysłu na współczesny konflikt, ale od razu przyjęto założenie, że może to być wojna dobrej US Army ze złymi terrorystami, ponieważ dysproporcje w uzbrojeniu i wyposażeniu pomiędzy obydwoma stronami byłyby zbyt duże. Z drugiej strony, jako największa światowa superpotęga – i to od lat – Amerykanie musieli trafić do współczesnej gry wojennej, większym problemem okazało się znalezienie dla nich godnego przeciwnika.

A przecież kłopotu tego nie było jeszcze dwadzieścia-trzydzieści lat temu, kiedy trwała Zimna Wojna, a Związek Radziecki dysponował armią, która mogłaby stawić czoło całym zastępom Rambo, czołgów Abrams i niejednej eskadrze śmigłowców Apache. Decyzja, by przedstawić konflikt, do którego rzeczywiście mogłoby dojść w drugiej połowie XX wieku (patrz ramka), miała jeszcze jedną konsekwencję dla rozgrywki i wrażeń z niej płynących. Jak mówi Magnus Jensen, główny projektant gry: *– kiedy wybuch odrzuca na 50 metrów jednostkę o nazwie Mutant Harvester, właściwie nie wiesz, jaka jest prawdziwa siła tej eksplozji. Co innego, kiedy 50 metrów przelatuje szkolny autobus. Kiedy pocisk niszczy doszczętnie budynek o nazwie Ore Refractor, też nie czujesz tego uderzenia, ale kiedy trafia w podmiejski domek, wiesz, że to nie żarty, widzisz, jak destrukcyjne są te zabawki*. Fakt!

Russian man in New York

Reszta poszła już gładko – trzeba było tylko wymyślić powód, dla którego mogłaby się rozpocząć wojna, oraz sposób, w jaki Rosjanie dostaliby się na terytorium USA, bo właśnie tam większą część akcji chcieli umiejscowić Szwedzi. W tym celu zaproszono do współpracy Larry'ego Bonda – autora sensacyjnych thrillerów, prawdziwy autorytet (drugi obok Toma Clancy'ego), jeśli chodzi o tworzenie geopolitycznych scenariuszy.

Zatem w 1988 roku, przeczuwając rychły upadek komunizmu, Związek Radziecki stawia wszystko na jedną szalę i wkracza na terytorium Zachodniej Europy, wchodząc tym samym w konflikt z wojskami NATO. Amerykanie ruszają na pomoc sprzymierzeńcom – a kiedy odkrywają się w ten sposób, Rosjanie przeprowadzają desant na wybrzeże USA.

45 minut, które wstrząsną światem

Początkowa fala ataku uderza w okolice Seattle i tam rozgrywa się pierwszy akt. Poznajemy w nim głównych bohaterów kampanii (w wersji podstawowej będzie tylko USA) – porucznika Parkera (to postać, którą kieruje gracz), pułkownika Sawyera, szeregowca Urisa i innych. Oni sami już się znają, a w scenkach animowanych poprzedzających kolejne misje rozmawiają ze sobą odnosząc się do pewnych – zdaje się tragicznych, budzących wzajemną nieufność – wydarzeń, które miały miejsce wcześniej.

Poznajemy je w drugim akcie gry, w którym akcja cofa się w czasie i przenosi w przestrzeni na front europejski, gdzie Parker i pozostali są członkami amerykańskiego korpusu wspierającego go oddziały NATO. Trzeci akt jest na razie tajemnicą, podobno jednak będzie sporym zaskoczeniem dla wszystkich, którzy uporają się z pierwszymi dwoma. Całość scenariusza obejmie **15 misji, większość z nich zostanie podzielona na 2-3 segmenty**, które

Weszliśmy do Unii Europejskiej – cieszą się Rosjanie.

Są mniej kosztowne metody wytyczania autostrad Moskwa-Paryż...

NATO

Przez długi czas Massive Entertainment informowało jedynie o dwóch grywalnych frakcjach World in Conflict – USA i ZSRR. Ostatnio jednak zdecydowano się zdradzić fabułę gry – przynajmniej do drugiego aktu – i nową stronę konfliktu: wojska NATO (w tym przypadku reprezentowane przez Włochów, Francuzów, Anglików i Niemców – będą mówili w swoich językach lub z typowym akcentem). W kampanii trybu single raczej nie będzie można przejąć kontroli nad jednostkami Paktu (choć taka opcja wciąż jest rozważana), możliwe ma być jednak sterowanie oddziałami europejskimi w multi i w pojedynczych potyczkach z botami (skirmish). Choć w wersji pudełkowej gry nie da się postawić po dwóch stronach barykady US Army i NATO, programiści spodziewają się, że

Gra daje czadu!

Niekoniecznie zimna wojna

Zimna Wojna zawdzięcza swoją nazwę temu, że była... zimna, czyli polegała głównie na wyścigu zbrojeń i wzajemnych pogróżkach. Kilka razy do rozpoczęcia prawdziwych działań było naprawdę blisko, szczególnie w 1962 i 1983 roku.

Kryzys Kubański, październik 1962
Po nieudanej inwazji w Zatoce Świń (Amerykanie uzbroili uchodźców z Kuby, by ci wrócili do ojczyzny i obalili Fidela Castro) Rosjanie zainstalowali na wyspie wyrzutnie rakiet nuklearnych. To zaalarmowało władze USA – powołano sztab kryzysowy, który rozważał rozpoczęcie prawdziwego ataku na Kubę. Kryzysy jednak udało się rozwiązać metodami dyplomatycznymi. Ale siły amerykańskie były postawione już w stan najwyższej (ale jeszcze niewojennej) gotowości bojowej.

Operacja Able Archer, listopad 1983
Able Archer 83 to nazwa dziesięciodniowych manewrów NATO, które objęły zasięgiem całą Europę, a których częścią był również próbny alarm DEFCON 1, czyli testowanie scenariuszy reakcji na wypadek wystrzelenia przez Związek Radziecki pocisków nuklearnych. Wywiad rosyjski zawiódł, ZSRR nie znało intencji wojsk NATO, w związku z czym próbne działania potraktowali jako przygotowania do prawdziwej wojny i postawili w stan gotowości również własne oddziały (także stacjonujące na terenie Polski). Na szczęście wszystkim udało się utrzymać nerwy na wodzy, a kryzys rozwiązał się sam, wraz z zakończeniem ćwiczeń.

Apacze puszczają sygnały dymne.

Zimna wojna zdecydowanie była korzystniejsza dla zdrowia...

WORLD IN CONFLICT

wprowadzają nowe zadania do wykonania na tych samych mapach. Przejście jednej misji ma zajmować około 45 minut.

Napalm w Pine Valley

W siedzibie Massive Entertainment pokazano nam misję rozgrywającą się mniej więcej w połowie pierwszego aktu, w miasteczku Pine Valley. Parker dowodzi w niej niewielkim oddziałem wojsk pancernych i ma do wykonania dwa zadania – główne, czyli zajęcie stacji benzynowej przy skrzyżowaniu dróg, oraz dodatkowe, polegające na „zdjęciu" rosyjskiego snajpera, który zaczaił się na szczycie fabrycznego komina. Równocześnie w miasteczku cały czas toczy się walka, pozostali dowódcy prowadzą swoje jednostki i realizują inne cele wyznaczone przez pułkownika Sawyera. Przejście tej misji pozwala dość dobrze poznać wszystkie podstawowe mechanizmy rozgrywki – począwszy od nietypowego systemu „kupowania" jednostek aż po specjalne opcje taktyczne, jakie oferują poszczególne jednostki.

Wojsko na kredyt

Aby zachować dynamikę rozgrywki, **zrezygnowano z budowy baz i pozyskiwania surowców**. Gracz otrzymuje pewną określoną liczbę tzw. kredytów, za które będzie można „dokupywać" oddziały. Ich liczba potrzebna do „zamówienia" konkretnej jednostki zależy od jej wytrzymałości i efektywności. Kredytów wystarcza zwykle na zakup zaledwie kilku czołgów, helikopterów czy jednostek piechoty.

Ciekawe rzeczy dzieją się wtedy, gdy któraś z tych jednostek zostanie zniszczona – liczba kredytów odpowiadająca wartości jej zakupu zaczyna w umiarkowanym tempie powracać do głównej puli (recycling?). Żółtodzioby przylatują na pole bitwy samolotem transportowym w zrzucanych z powietrza kontenerach a przy większych, bardziej krwawych bataliach transportowce te kursują po niebie w tę i z powrotem, co dodatkowo potęguje wrażenie ciągłego ruchu na froncie. Nowe jednostki są nieco słabsze od weteranów (gra zbiera punkty doświadczenia poszczególnych jednostek, ale tylko w obrębie jednej misji), status ten jednak zdobywa się szybko.

Podjazd, dymy, bomba

Gracze World in Conflict będą musieli przede wszystkim nauczyć się umiejętnie dobierać jednostki w ramach dostępnego budżetu kredytów, a potem dbać, by nie ginęły zbyt szybko. Większość oddziałów ma pewne unikalne dla siebie zdolności defensywne (np. zasłony dymne), ofensywne (np. ostrzał specjalnymi pociskami skutecznymi w walce z piechotą) albo i jedne, i drugie naraz. Ich umiejętne użycie pozwala prowadzić walkę w bardziej finezyjny sposób, o czym mogłem się przekonać również na poziomie prezentowanym w studio Massive, „rozwiązując" problem snajpera.

Jak usunąć go z pozycji strzeleckiej? Choćby tak – podjechać transporterem opancerzonym pod komin, na szczycie którego strzelec się ukrywa. Wypuścić zasłonę dymną, wyładować piechotę i korzystając z jej zdolności ofensywnej podłożyć ładunki C4 – bezpiecznie, bo w kłębach dymu – oddalić się na stosowną odległość i odpalić detonator. Boom! – komin się wali, a snajper wraz z nim.

Drop it! Drop it! Drop it!

Takie specjały to kolejna opcja taktyczna, jaką oferuje World in Conflict. Za niszczenie wrogich instalacji i jednostek, przede wszystkim zaś za wykonywanie celów misji i zdobywanie punktów kontrolnych zyskuje się „punkty wsparcia". Można za nie kupić różnego rodzaju pomoc „spoza mapy", np. ostrzał artyleryjski, dodatkowe jednostki, satelitarny skan mapy, zrzut napalmu czy pocisk atomowy. Ten ostatni spodobał się nam szczególnie – to co prawda ładunek o zasięgu taktycznym, jego eksplozja nie „czyści" więc całej mapy, a tylko jej niewielki fragment, ale wygląda niezwykle urzekająco, a przy tym ma też wystarczającą moc, by sprzątnąć w mgnieniu oka osiedle mieszkalnych bloków, fabryczny kompleks czy kilkadziesiąt jednostek przeciwnika.

Multi jeszcze lepsze

Wrażenie uczestnictwa w większym konflikcie, w którym gracz kieruje tylko kilkoma jednostkami, jest szczególnie odczuwalne w multi lub w walce z wyjątkowo zmyślnymi

Tja, emigranci jak zawsze – przez rzekę na drugą stronę granicy...

I sołdaty d... gdy NATO-wców kupa.

botami w pojedynczych potyczkach. Tutaj najwyraźniej widać jeden z podstawowych pomysłów na rozgrywkę World in Conflict – rozpoczynając sesję multi każdy z graczy wybiera specjalizację, czyli określa to, jakiego rodzaju wojskom będzie wydawał rozkazy. Można przejąć kontrolę nad piechotą, jednostkami pancernymi, śmigłowcami z powietrznej kawalerii oraz oddziałami wsparcia (do tej kategorii należą np. wozy naprawcze czy mobilne czołgi). Wybraną rolę można w trakcie rozgrywki zmienić właściwie w każdym momencie i to w zasadzie bez żadnych konsekwencji – jedyny minus jest taki, że na nowe oddziały trzeba chwilę poczekać.

Współpracuj!

Kluczem do sukcesu jest w multi współpraca graczy znajdujących się w tym samym zespole, za to reprezentujących różne klasy. Helikoptery są wyjątkowo skuteczne w walce z czołgami, ale jeśli te drugie przemieszczają się w towarzystwie mobilnych działek przeciwlotniczych (są w klasie wojska wsparcia), bojowe śmigłowce szybko mogą się zamienić w dopalające się na ziemi wraki. Piechota potrafi zajmować budynki, co sprawia, że bardzo trudno je potem zdobyć. Tyle tylko, że zanim do nich dotrze, jest właściwie bezbronna. By skutecznie współpracować, gracze muszą się ze sobą komunikować, a mogą to robić za pomocą wbudowanego czatu tekstowego, korzystając z mikrofonu i słuchawek. Tudzież z rozwiązania znanego z Battlefielda 2, czyli „róży komunikacyjnej", z której po wciśnięciu klawisza [Q] wybiera się proste komunikaty w stylu *„Potrzebuję pomocy"* czy *„Ruszam do ataku"*. Wszystkie opcje sprawdzają się zaskakująco dobrze, choć najlepszy jest oczywiście wbudowany w grze system VoIP – krzycząc do mikrofonu (a trudno nie krzyczeć przy tak szybkiej i emocjonującej rozgrywce) można przekazać informacje o pozycjach wroga w sposób bardziej precyzyjny.

Skalowalny MassTech!

Głosowy system komunikacji wbudowany w pudełkową wersję gry wciąż trudno uznać za normę, Szwedzi jednak stawiają na takie techniczne nowinki – i to zarówno w rozwiązaniach sieciowych, jak i graficznych. Posiadacze słabszych maszyn pewnie z obawą przyglądają się screenom myśląc, że ich komputer nie poradzi sobie z grafiką o takiej jakości. Tymczasem okazuje się, że **wymagania sprzętowe World in Conflict wcale nie są wysokie**, grę będzie można uruchomić na komputerach *„sprzed 3-4 lat"* (obietnica głównego programisty).

W prezentacji silnika MassTech, na którym bazuje gra, pojawia się informacja, że do właściwego działania wymaga kart graficznych GeForce 4 Ti lub ATi 9250. Ci, którzy zdążyli zainwestować już w GeForce'a 8800, też mają powody, by czekać na World in Conflict – silniczek jest podobno skalowalny w tak dużym stopniu, że przy maksymalnych ustawieniach potrafi zajechać nawet najsilniejsze konfiguracje. To dlatego, że programiści z Massive współpracują blisko z producentami kart graficznych i znają już modele, które zostaną wprowadzone na rynek za pół roku czy za rok. Z ciekawostek technologicznych warto też napisać o tym, że gra korzysta z modelu fizyki Havok 4.5, co pozwala na stworzenie środowiska gry, w którym każdy element można zniszczyć.

Przejdziem rzekę w bród, zmyjem z butów brud.

Nuklearny klimat

Oprawa WiC to nie tylko nowoczesne technologie, ale i wyczucie klimatu oraz dbałość o detale. Kamera potrafi pokazać jednostki w dużym zbliżeniu, a wtedy widać, z jak wielu szczegółów zbudowane są ich modele i jak wiele z nich jest animowanych. Jeśli chodzi o eksplozje – a jest ich w tej grze mnóstwo – są chyba najlepsze z najnowszych RTS-ów.

Twórcy pokusili się też o budowanie atmosfery poprzez zmiany wyglądu otoczenia – niebo ciemnieje wraz z rosnącą liczbą zdewastowanych budynków i zniszczonych jednostek, czy rozbudowaną oprawę dźwiękową. Nie dość, że motywy muzyczne skomponowane przez Olę Strandh (tworzyła też soundtrack do Ground Control II) zostały nagrane przez orkiestrę symfoniczną i bardzo sugestywnie budują nastrój, to jeszcze nagrano kilkaset różnych kwestii, jakie będą ze sobą wymieniali żołnierze na polu walki – od okrzyków przerażenia pod ostrzałem, po rozmowy o dziewczynach zostawionych w domu, słyszanych wtedy, kiedy na froncie nic się nie dzieje.

Byłoby...

Najważniejsze atuty? Szybka, dynamiczna rozgrywka; proste zasady, które poznać można w kilka minut; przeniesiony z sieciowych FPS-ów system klas specjalizacji sprawdzający się równie dobrze w gatunku RTS i obłędna oprawa graficzno-dźwiękowa. Studio Massive stworzyło masywną rzecz i naprawdę z dużymi nadziejami czekam na finalną wersję gry. Czy byłoby dobrze, by trafiła na rynek jak najszybciej? Byłoby... |CDA|

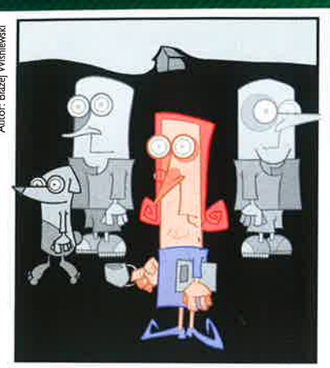
Arcade 3	Polonizacja 3	Samochodówka 1
FPS 1	Przygodowa 1	Sportowa 1
On-line 2	RPG 1	Strategia ..... 1 (*)

(*) A tak naprawdę 3 w 1.

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 14 GIER

GAME WALKER

Hej!
Miesiąc temu 12 gier, teraz AŻ 14. Jak widać, sytuacja odczuwalnie się poprawia. :)



Autor: Błażej Wiśniewski

„Bo piesz to obowiązek!" i „CD-Action to syf!" przegrały z kretesem w konkursie na najbardziej zaawansowaną frustrację. Wygrała pani Jola, nauczycielka języka polskiego, z hasłem „Zejdź z tego parapetu!"

Battles in Normandy

Od Gregoriusa: Klasyczna strategia – nie mniej, nie więcej. Jak ktoś jest maniakiem, to zagra. Inni zapytają, gdzie tu grafika 3D, po czym rzucą ją w kąt i zaczną mordować niemiłuchów w Stalkerze. W sumie może to i lepiej, bo BiN jest grą wymagającą. Dziesiątki jednostek, statystyk każdej z nich – jeszcze więcej. Wykonanie, delikatnie mówiąc, niedzisiejsze, ale za to przy dobrych chęciach można się pobawić jak za starych lat.

Czarny Iwan: Niegdysiejsza gra, niegdysiejszy świat. Coś dla ludzi, którzy żyją przeszłością i ciągle powtarzają „a kiedyś to były taaakie gry".

Mac Abra: Ja jednak lubię turówki i heksy. Z tego już się nie wyleczę (i nie zamierzam). Żebyście wiedzieli, ile się napociłem, by na XP Steel Panthers odpalić... W każdym razie chodzi mi o to, że jak już grać w turówki, to raczej te klasyczne, najlepsze, wiecznie żywe, a nie w coś, co powiela (pra)dawne schematy, nic od siebie nie dodając.

CormaC: Iwan uderzył w stół i Mac Abra się odezwał.

eld: A Edgar chce wybudować stutysięcznik we Włoszczowie!!!

Qn`ik: Przy okazji – bardzo spodobała mi się propozycja nowego hasła dla naszych władz: „zamiast 3 milionów mieszkań, mieszkanie za 3 miliony!". Hermetyczne, ale fajne.

al: Najfajniej to będzie w 2012, gdy okaże się, że z tymi stadionami nie pójdzie tak łatwo jak z mieszkaniami...

Smuggler: Ale po @#%### ^% nam 3 000 000 stadionów?!

eld: Najfajniejszy to jest tekst Jareczka, że do 2012 roku nie zamierza zmieniać rządu...

Gatunek: strategia turowa
Podobne do: Korsun Pocket
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 600 MHz, 256 MB RAM, grafika 8 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 082

Ale wtopa!

No to mamy Euro 2012. Super, gdyby nie fakt, że trzeba niemal wszystko zrobić od zera. I że nie da się daty końcowej przesunąć. Nie pomogą też żadne tłumaczenia o obiektywnych trudnościach, układach i konieczności działania prawie sprawiedliwie. (I wcale nie chodzi o to, że „prawie" robi różnicę.) Innymi słowy – panowie, zdradą, jesteśmy w d... czterech literach!

I nie jest to li tylko ponure czarnowidztwo. Popatrzmy zresztą na pasmo nieprzerwanych sukcesów naszej Służby (jakby nie było, posłowanie i zasiadanie w rządzie jest służbą wobec narodu, a więc nas wszystkich; zresztą to właśnie my wszyscy płacimy im pensje). Rozpędzoną gospodarkę mamy, fakt – bo nowa służba była tak zajęta upychaniem znajomych po wszelkich możliwych stołkach, że nie miała czasu jej popsuć. Bezrobocie spada, ale dlatego, że miliony wyjechały pracować gdzie indziej, przy czym wstąpieniu do UE nasi wspaniali służący byli co najmniej lekko niechętni, podobnie jak teraz przyjęciu euro. W pozostałych dziedzinach życia takie stanie w miejscu już się niestety nie sprawdza, dzięki czemu mamy kilometry (bodajże sześć w zeszłym roku) nowych autostrad, miliony (znaczy jedno za milion, no, obecnie tylko za pół, więc jest jeszcze pole do manewru) nowych mieszkań i dopłaty dla młodych (pod warunkiem że zechcą mieszkać w barakach, bo na nic lepszego te dopłaty już nie obowiązują). O strofowaniu niezależnej władzy sądowniczej wytykającej błędy i przenoszeniu małostkowości na innych nie ma nawet co pisać, po co się dodatkowo denerwować. W końcu przeżyliśmy okupację większych oszołomów, przeżyjemy i tych.

Szkoda tylko tej wielkiej szansy, bo tu niestety trzeba działać już teraz. I budować, tworzyć. Samymi obietnicami, niszczeniem i ograniczeniem tworzenia do nowych stołków dla znajomych nic się nie zdziała. Tylko kto ma się tym przejmować, skoro za dwa lata wybory? Martwić będzie się już przecież inna zmiana.

I tylko zwykłych ludzi szkoda, bo to oni najwięcej by na nowych drogach, torach i budowlach skorzystali. Ale skoro oni nie zę służby, kto by się tam nimi przejmował...
Solona* polityka i politycy...

** Chyba że ktoś woli pieprz...*

Bus Driver

Od elda: Jak na grę, która powinna spełniać chłopięce marzenia, jest słabo. Nie dość, że nudno, to jeszcze brak widoku z kabiny autobusu powoduje, że gra się mało komfortowo.

Smuggler: Ja tam chciałem być kierowcą śmieciarki, nie autobusu. :)

Hut: A można przynajmniej zamykać pasażerom drzwi, kiedy już, już mają wskoczyć do środka?

CormaC: Już był przy drzwiczkach, się z poręczą witał...

Qn`ik: A dodatkowe punkty za przejechanie odcinka drogi z plecakiem jakiegoś pasażera za drzwiami?

Mac Abra: A sprawdzanie w praktyce zasady, że na ciało wprawione w ruch itd. (czytaj: ja nagle hamuję, wy lecicie dalej)?

al: A umilać pasażerom podróż ogrzewaniem spalinowym?

Czarny Iwan: To nie ma nawet kanarów, którzy od drzwi rzucają się do kontrolowania, kiedy jeszcze szukasz biletu w kieszeni?

eld: Niestety, nie ma tu nawet polskich moherowych babć, co to umierają na przystankach, a gdy przyjedzie autobus, biją wszelkie rekordy świata w biegu na krótkich dystansach i stosują chwyty dżudo oraz ciosy karate, byle tylko dorwać się do miejsca siedzącego.

Gatunek: zręcznościówka
Podobne do: 18 Wheels of Steel
Wymagania: Win XP, procesor 1GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 4
Demo: SPEC 01/07
Strona w CDA: 090

Dialog miesiąca

Rozmowa między Zibim a niedoszłym praktykantem

Zgłosił się do niego pewien osobnik, który stwierdził, że jest długoletnim czytelnikiem CDA, wielkim fanem i pisma, i gierek, a marzy o tym, by u nas odbyć praktykę (studiował dziennikarstwo) itd. Dalsza rozmowa wyglądała mniej więcej tak:

– Nie ma sprawy. Kiedy chcesz zacząć?
– No, jak najszybciej.
– Od tego poniedziałku?
Gość się zasępił.
– Hmmm... a od przyszłego czwartku może być?
– Może.
– Na którą mam przyjść?
– 8.00-9.00?
Szok w oczach.
– Tak wcześnie!? A nie może być na 10.00-11.00?
– Może.
– Ile godzin mam siedzieć?
– No... do czwartej?
Gościowi mina się wydłuża.
– O kurde... tak długo? Ja myślałem, że z godzinę.

Championsheep Rally

Od Czarnego Iwana: Wciąż jeszcze nie pojawiła się gra, w której będzie można ścigać się żuczkami gnojaczkami oraz ślimakami winniczkami. W tym czasie możesz więc odpalić tytuł, w którym na linii startu staną wełniaste owce. Miło.

Smuggler: Przypomina mi się brzydki góralski dowcip o owieczkach z pointą „żebyś ty jeszcze gotować umiała...". No, gotować nie potrafią, ale ścigają się nieźle.

eld: To nie góralski, ale australijski dowcip. W końcu skąd się biorą Australijczycy? A gra na bank rozgrywa się w Australii.

Mac Abra: Nie tylko dla baranów – także dla tych, którzy łakną prostej, ale satysfakcjonującej w sumie rozrywki.

CormaC: Szybkie owce... A gdzie piękne samochody?

Hut: Owce na nich siedzą?

al: No nie bądź baran...

Smuggler: Get out, ty juhasie!

Gatunek: zręcznościówka
Podobne do: Living World Racing
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6+
Demo: 05/07
Strona w CDA: 078

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Od Allora: Nowa – bardzo dobra i całkiem długa – historia, nowe miejsca, nowe przedmioty i możliwość gry bez potrzeby skończenia podstawki. Pierwszy duży dodatek do Obliviona przełomem nie jest, ale to kawał porządnej roboty. Dla RPG-owców pozycja obowiązkowa.

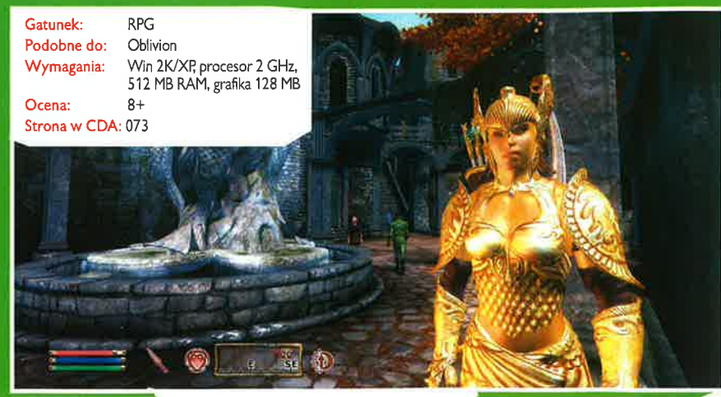
Qn`ik: Czy graficy pracowali w świeżo malowanym pomieszczeniu? To widać...

Hut: I pewnie się komuś rozpuszczalnik wylał... I grzybki za oknem obrodziły...

Smuggler: Hm, nie wiem, czy też tak czujecie – ale tyle było szumu wokół tej gry, a teraz jakoś mocno wszystko przycichło – coś jak syndrom HL2. Kilka latek czekania, jest!!!... a potem już tylko najwięksi maniacy się tym jarają?

Czarny Iwan: Maniacy to jarają coś mocniejszego...

Gatunek: RPG
Podobne do: Oblivion
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 8+
Strona w CDA: 073



RETRO-ACTION CDA 09/99

Czy zauważyliście, że numer 9/99 po odwróceniu daje 6/66? A 666 to diabelska liczba... I coś jest na rzeczy, bo w tym numerze daliśmy diabelnie dobrą grę: Fallout. Ludzi i konkurencję zamurowało, pewne pismo ogłosiło nawet na forach, że daliśmy tę grę... bez zgody producenta (?!) i że w tej sprawie przeprowadzi dziennikarskie śledztwo. Sądząc z tego, że ekipa CDA nie tworzy kolejnych edycji pisma w więziennych celach – nic im to śledztwo nie dało. Bo i nie mogło. Drugą grą był Caesar – ale przy Falloucie równie dobrze mogło jej nie być. Zdaniem forumowiczów ten postapokaliptyczny RPG był nie tylko najlepszym pełniakiem w CDA w całej jego historii, ale i najlepszą grą dołączoną do jakiegokolwiek periodyku w całej historii branży!

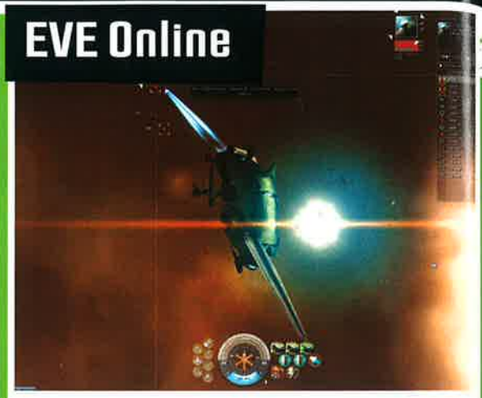
A poza tym pismo liczyło 132 strony, kosztowało znajome 14,99 zł i zawierało 2 CD. Poza tym 11 zapowiedzi (w tym GTA 2, Crime City, Sanity, Tomb Raider 4), dwa beta-testy zupełnie już zapomnianych gier (Radio Control Racing, Sinistar: Unleashed) oraz 22 recenzje. Tak wówczas wyglądał wakacyjny zastój. :)

W newsach nie ma specjalnie ciekawych wieści – ot, że Thief 2 ukaże się w 2000 roku, że w Tomb Raiderze 4 będzie sporo zmian (w tym mniej zręczności i więcej myślenia – mlehehe). Top Ten gier – w wakacje w USA najlepiej sprzedawało się Total Annihilation: Kingdoms, przed Star Wars Episode 1, Rainbow Six Golden Edition, RollerCoaster Tycoon i NFS: High Stakes. Taa, dziwnie wyglądały te topteny w czasach przedsimsowych. :) Coraz głośniej o brutalnym FPS Soldier of Fortune (i faktycznie, model obrażeń był tam nadspodziewanie realistyczny), pojawiła się też pierwsza informacja o grze No One Lives Forever (jeszcze nie wiedzieliśmy, że bohaterem będzie nadobna kobietka). Fachowcy twierdzą, że płyty DVD mają przed sobą wielką przyszłość. Kurczę, prorocy!

Mimo zastoju w recenzjach gier dominuje ocena 8, zgrzytem jest tylko 5 dla Star Wars: Episode 1 – Gugnan Frontier. Był to czas, gdy gry LucasArts toczyły się po równi pochyłej, co bardzo martwiło maniaków SW. Cóż, na 'new hope' trzeba była jednak troszkę poczekać. Nie było żadnej 10/10 – ale trafiło się kilka 9. I tak – Revenant (oraz znak jakości – action RPG), to samo dla Heavy Gear II (mechy) i podobnie (znaczy się 9 i znak jakości) Total Annihilation: Kingdoms.

Cóż więcej? Reportaż z Activate'99, wywiad z twórcami gry Arcatera, Na Luzie (2 strony), Scena Komputerowa, Pomocna Dłoń, Action Net, 8 stron użytków (w tym recenzja Encyklopedii Star Wars). Testy kilku płyt głównych oraz innego sprzętu, w tym dysku twardego o imponującej pojemności 13,5 GB (zaledwie 1070 zł – wtedy była to naprawdę niezła pensja). Do tego 4 strony AR, Tipsy... and this is the end, my friend!

EVE Online



Od Allora: Kochasz wszystko, co z kosmosem związane i szukasz nowego celu w życiu? To właśnie gra dla ciebie! Uwaga – jeśli masz także inne życie, podchodź do niej z dużą ostrożnością, bo wciąga niemiłosiernie!

CormaC: Nie kocham wszystkiego, co z kosmosem związane – i nie szukam nowego celu w życiu. To właśnie gra nie dla mnie!

Smuggler: Ja tam tradycyjnie omijam SZEROKIM łukiem wszystkie MMORPG-i, m.in. z braku czasu w pracy i braku Netu w domu. Zresztą i tak gram w Jade Empire ostatnio.

Qn`ik: Gra dla ludzi, którzy już w ogóle nie mają po co wracać do ziemskich spraw – dosłownie i w przenośni. Dziękuję, jeszcze mam życie.

Czarny Iwan: MMORPG to najgorszy rodzaj gier komputerowych. Odpalisz takie coś i z miejsca zapominasz, jak wygląda twoja rodzina, znajomi i ty sam. Niestety Allora nikt na czas nie ostrzegł. Było miło, Al, papa.

Hut: Al? Al? Gdzie jesteś?

al: Jestem, jestem – nie podałem numeru karty, więc po 14 dniach mnie odcięli. :P

alkohochlik: beata me creatat

Eld: Eve Online? To coś w stylu „Zadzwoń: 0-700" albo „Gorące nastolatki"?

Gatunek:	kosmiczny MMORPG
Podobne do:	Elite w wersji extreme
Wymagania:	Win 2k/XP, procesor 800 MHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	8+
Demo:	trial w 05/07
Strona w CDA:	092

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

Gatunek:	MMORPG
Podobne do:	Dungeons & Dragons Online: Stormreach
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 256 MB
Ocena:	8
Strona w CDA:	070

Od Czarnego Iwana: Jest całkiem dobrze, chociaż to nie rewolucja. Nie przewiduje wielkiego eksodusu graczy WoW do świata LotRO. Mam jednak przynajmniej dwa argumenty przemawiające za tą grą – owłosione stopy Froda i grzywka Aragorna! To możesz mieć tylko w tej grze. ;)

Smuggler: Na szczęście. Jeszcze mi tylko owłosionych nóżek w realu brakuje...

CormaC: Ależ dlaczego? Można sobie na takich kudłatych nóżkach zrobić zalotne loczki.

Hut: Albo warkocz łowicki. To jest dopiero „seksi".

Qn`ik: Tylko trwała się nie trzyma, gdy za dużo biegasz po lesie...

CormaC: Pewnie wplątują się szyszki, gałązki i małe leśne zwierzątka.

Mac Abra: Kup grę (170 zł) i jeszcze płać abonament... hmmm... taniej jednak będzie poczytać sobie n-ty raz „Władcę Pierścieni".

al: Tym bardziej że książkę możesz w dowolnym momencie odłożyć na półkę, a z MMORPG-ami już tak łatwo nie jest...

eld: Wolę splatać brody martwych elfów oraz obcinać kucyki gnomom, niż podniecać się Legolasem.

Smuggler: ...Le Golasem? To jakiś fhancuski naturystA?

GAME WALKER

prosto w krocze

Przygód elda z polską biurokracją odcinek 1 324 681.

Pewnego zimnego, ponoć wiosennego, dnia znalazłem w skrzynce dwa awiza. Sprawa dziwna, bo w ten dzień miałem urlop, ale najwyraźniej listonoszowi nie chciało się wspinać aż dwa piętra.

Cóż, trzeba będzie się przejść na pocztę, chociaż żeby było śmieszniej, obydwa kierowały mnie do dwóch różnych urzędów. Nic to, najwyżej spóźnię się do pracy.

Na drugi dzień parę minut po ósmej, po przejechaniu i wystaniu się w korku melduję się na pierwszej poczcie.

Kolejka do okienka z listami poleconymi zacna, bo to okres przedświąteczny, więc każdy musi wysłać pół tony kartek z życzeniami. Czekam, bluzgam pod nosem. Nadchodzi moja kolej, a pani informuje mnie, że ten polecony muszę odebrać w „zwykłym okienku".

Kolejne kilkadziesiąt minut czekania...

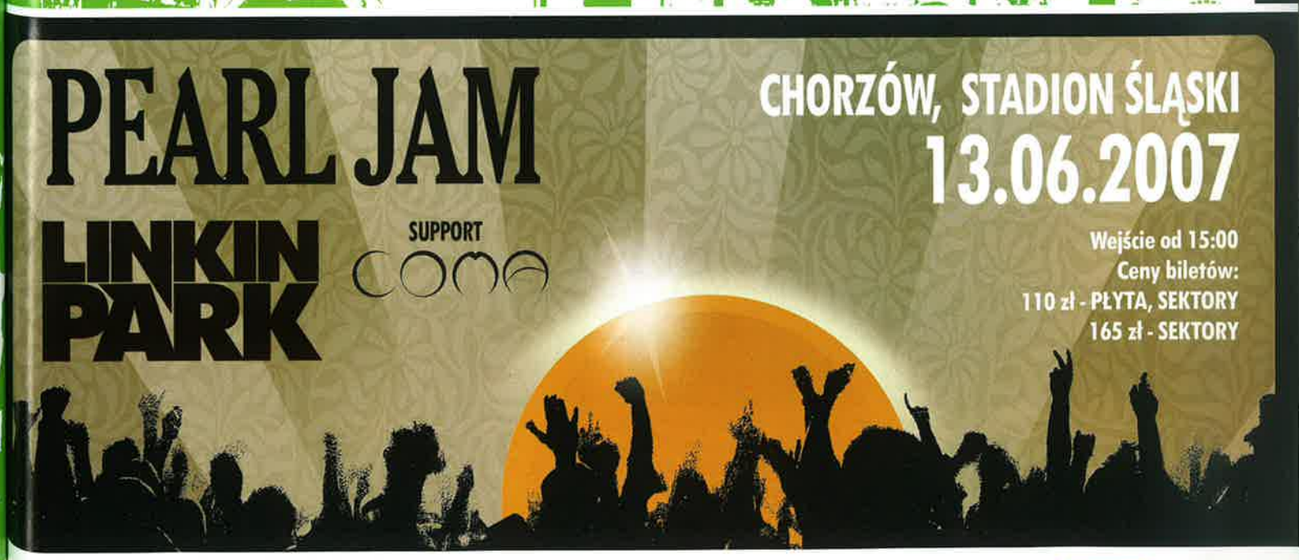
Po załatwieniu formalności z lekka poirytowany wsiadam w autobus i przebijam się na pocztę numer dwa. O godzinie 9.40 przybywam na miejsce i... całuję klamkę zamkniętych drzwi. Urocza karteczka „czynne 10.00-18.00" wzbudza jedynie uśmiech politowania na mojej twarzy.

Cała Poczta Polska – mój prezent urodzinowy idzie już trzy miesiące, a ile paczek z płytami mi zginęło, to nie zliczę, listonoszowi nie chce się wejść na drugie piętro, a do tego poczta jest czynna w jakichś chorych godzinach. Dobrze, że nie między 12.00 a 15.00 z przerwą obiadową.

A wydawało się za socjalizmu, że takie zagrywki w kapitaliźmie nie przejdą. I nie przejdą, ale firma musi być prywatna, a nie „nasza".

elo

www.myspace.com/tm888



MacAbreski

Radio ga ga

Uważacie, że reklamy w TV są głupie, wkurzające i bez sensu? (Vide Smuggler, który stale i wciąż o tym pisze.) To znaczy, że nie słuchacie radia, tzn. reklam radiowych. One są pod każdym względem gorsze. Czemu? Po pierwsze, reklama radiowa nie może operować obrazem, więc „całą parę" puszcza w atak głosem. Po drugie, reklama radiowa jest tańsza, więc może być emitowana częściej. (Gorzej, nawet bardzo często!)

Efektem są w kółko powtarzane (czasem 5-10 razy na godzinę!) kretyńskie scenki, w których pajace o debilnie przerysowanych głosach odgrywają totalnie imbecylskie scenki i obsesyjnie powtarzają nazwę produktu. W TV trafiają się, z rzadka, reklamy, które można obejrzeć, bo zawierają inteligenty żart (cykle z Mumio, większość Żubra...) albo choć takie, które można oglądać. (Bo albo efektowne samochody, albo panienki, albo krajobrazy czy komputerowe animacje – albo i wszystko naraz.)

A w radiu? Nie znam żadnej – tak, ŻADNEJ! – reklamy w dowolnej stacji, której jestem w stanie wysłuchać choćby raz bez odruchu wymiotnego!!! Stąd od dłuższego czasu właściwie nie słucham radia. Swoją drogą, zawyję tu sobie, „gdzież nasza »Trójka« z lat 80., no gdzie?!" – kto słuchał wówczas radia, szlocha wraz ze mną. Różnica jest taka jak pomiędzy prawdziwą wiejską kiełbasą a hot-dogiem rozmrożonym w mikrofalówce. Komu, do cholery, przeszkadzało radio, w którym się rozmawiało, grała muzyka, jaka pasowała prowadzącemu i której po prostu chciało się słuchać?

A czy zauważyliście, że wszystkie polskie stacje TV zmówiły się i nadają reklamy W TYM SAMYM CZASIE? Teraz już nie da po prostu rady przełączyć się na inny kanał. Ba, jest jeszcze gorzej: oglądam Discovery Science. Reklama. Przełączam na Discovery Civilization. Ta sama reklama (!!!) i to emitowana w tym samym czasie (różnica może z ćwierć sekundy...). Niby to śmieszne, a jednak jakoś tak dziwnie się robi – Orwell się kłania, rok 1984 szczerzy zęby z pożółkłych kartek kalendarza. Jak w dawnym rosyjskim dowcipie: „na pierwszym kanale – przemawia Breżniew. Na drugim – przemawia Breżniew, na trzecim – to samo. Przełączam na czwarty – a tu ktoś mi pięścią grozi »...ja ci poprzełączam!«" W świetle newsów – w tym o opatentowaniu TV UNIEMOŻLIWIAJĄCEJ zmianę kanału podczas reklam – jakoś śmiać się odechciewa.

PS A odnośnie felietonu Qn'ika: jak się pisze wstępniak w ostatni dzień deadline'u, po 17 godzinach pracy non stop i paru zarwanych nocach, naprawdę wszystko wygląda mniej optymistycznie niż powinno. W tym miesiącu napisałem go tydzień wcześniej...

Qn`cik ...optymistyczny!

Mac Abra to straszna zrzęda. Gdy czytam czasem te jego wstępniaki (jak ten z poprzedniego numeru CDA), sam się zastanawiam, czy to ja żyję w innym świecie, czy on widzi wszystko w ciemnych barwach. Pamiętacie, jak pisał, że recenzji w poprzednim numerze jest bardzo mało, że gry słabe itp.? Teraz pewnie kwęka, że myśleliśmy, iż poprzednio było tragicznie, ale w tym numerze to już w ogóle jesteśmy w takiej depresji, że lepiej od razu zacząć okładać się ziemią i łykać robaki, by się przyzwyczaić i przygotować na przyszłość... BZDURA!

Mamy powody do radości. Zacznijmy od gier: recenzji rzeczywiście jest niewiele, ale... spójrzcie, ile jest ostatnio w CDA zapowiedzi! I to jakich tytułów! Przyszłość nie rysuje się wcale źle – będzie w co grać, o to się obawiać na pewno nie musimy. Co jeszcze? Za pięć lat będziemy gospodarzami mistrzostw Europy w piłce nożnej. Nowe stadiony, drogi, poprawa warunków życia – jak można podchodzić do tych faktów pesymistycznie?!

Większość z naszych czytelników niebawem zacznie dorosłe życie, będzie szukało pracy – trudno znaleźć na to lepszy okres niż teraz. I to nie tylko ze względu na możliwości emigracji zarobkowej. Mało powodów? No to ostateczny – mamy wiosnę! Jest ciepło, przyjemnie, przed wyjściem na zewnątrz nie trzeba zakładać żadnych kurtek, a dziewczyny mogą śmiało paradować w krótkich spódniczkach! Jeśli wobec tego wszystkiego Mac Abra będzie smęcił i narzekał – macie moralne prawo go nie czytać, ot co! :-)

[Mac Abra: Bunt na pokładzie?!]

Meet the Robinsons

Gatunek: arcade
Podobne do: masy innych gier
Wymagania: Win XP, Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 086

Od CormaCa: Sympatyczna w gruncie rzeczy arcade'ówka na licencji animowanego filmu Disneya. Nie wnosi do gatunku absolutnie nic, ale zręcznie korzysta z cudzego dorobku, odświeżając nawet pomysł z Boulder Dasha. Jeśli zagrasz – możesz się nieźle bawić. Jeśli nie zagrasz – nic nie stracisz.

Mac Abra: Jak to gra na podstawie filmu, do tego adresowanego raczej do młodszej widowni... Ujdzie, ale na szczęście grać w to nie trzeba.
Qn`ik: Nie zagram. Wolę się ćwiczyć w PES-ie. Dlaczego? Dowiecie się już niebawem... :)
Czarny Iwan: Ale my nie chcemy!
Hut: Nie chcemy! Nie mów nam! Nie mów!
eld: Zauważyliście, jak Koniu upodabnia się do ulubionej partii politycznej? „Mamy kandydata na marszałka, ale nie powiemy, kogo".
CormaC: Nie muszą – wystarczy nam świadomość, że to najlepszy z możliwych kandydatów.
Mac Abra: Bo się chłopak zdziwi, najpierw musimy go zapytać, czy się PiSze na to.
al: „Nikt nam nie wmówi, że białe jest białe, a czarne jest czarne!".

S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla [PL]

Gatunek: FPS/RPG
Podobne do: The Elder Scrolls IV: Oblivion ;P
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 9
Strona w CDA: 098

Od gema: Najbardziej (nie)zwykłe spolszczenie telewizyjne, jakie widziałem. Zachowano w nim oryginalne, rosyjskie tło językowe – głosy, które w zupełnie poprawny sposób tłumaczone są na bieżąco przez lektora (w tej roli znany z TV Mirosław Utta). Do tego naturalnie wszelkie napisy po polsku. Jednym zdaniem: mały ekran na... małym ekranie. ;)

Smuggler: No i nalepki, i mapa Zony w edycji standardowej. Niby nic, a jednak.
Mac Abra: A przy okazji, co warto zaznaczyć, wersja pudełkowa właściwie nie odbiega (pominąwszy język) od tego, w co grali nasi wysłannicy w THQ. Zatem jak widać, marudzenia co poniektórych, że recenzowaliśmy z bety czy jakieś innej dziwnej wersji, można sobie wsadzić tam, gdzie promieniowanie nie dochodzi.
Qn`ik: Owszem. I trochę szkoda, bo – tak jak pisałem w (pierwszej na świecie) :) recenzji, grze wciąż przydałoby się małe stado patchów. A samo spolszczenie – rewelacyjny pomysł z tym lektorem, brawo!
al: Widać, że jak CDP robi coś solo, to robi zazwyczaj (bardzo) dobrze. Szkoda, że z TDU mieli jeszcze do przeskoczenia Atari...
Czarny Iwan: A mnie się podobała „puszkowa" wersja gry. Tabletki popromienne dam Eldowi, niech ma!

CormaC

Popieraj swoją policję

Wróciłem właśnie do domu i jeszcze mnie trzęsie z wściekłości na to, co stało się po drodze. Otóż jechałem samochodem, jakieś 50 km/h, prawym pasem jezdni. Przede mną jechała furgonetka, która zaczęła wyraźnie zwalniać. Działo się to tuż przed zjazdem w prawo, więc doszedłem do wniosku, że będzie tam skręcać. Wrzuciłem kierunkowskaz i zjechałem na lewy pas. Nagle furgonetka ni z tego, ni z owego skręciła w lewo, leniwie wturlała się przede mnie i stanęła ukosem, żeby sobie zawrócić. Wyhamowałem ledwo-ledwo, zakląłem plugawie i podniosłem rękę, by walnąć w klakson. Wściekły jestem głównie na siebie – za to, że jednak nie walnąłem. Bo to była policyjna furgonetka.

Za kierownicą siedział typowy okaz drogowego dupka – łokieć wystawiony przez okno, czapeczka zawadiacko przekrzywiona na bok, papieros zwisający z kącika ust. Jednym słowem, pajac, który ma wszystko w d*pie, bo wie, że nikt mu nie podskoczy. Ja też nie znalazłem w sobie dość cywilnej odwagi, by wdusić klakson i zasygnalizować gliniarzowi, że jest durniem i o mało nie spowodował wypadku. Mam dziwne wrażenie, że gdybym nie zdążył wyhamować, oficjalnie ja byłbym sprawcą stłuczki i smród byłby z tego straszliwy...

Daleki jestem od krzyczenia „je*ać policję" i bazgrania krzywymi kulfonami (C)HWDP na świeżo odmalowanych murach. Zdaję sobie też sprawę z tego, że w policji – jak w każdym środowisku zawodowym – trafiają się ludzie różni, bardziej i mniej wartościowi, porządniejsi i mniej porządni, wykonujący swoją pracę lepiej i gorzej. Jest jednak niezwykle deprymujące, gdy widzi się, jak Wielce Nadęty Stróż Prawa ostentacyjnie prawo ignoruje. Przydałaby się ociupinka rozumu, by uświadomić sobie, że nie wystarczy mundur, odznaka i pałka, by zyskać szacunek społeczeństwa.

The Shield

Od Siekiery: Gierka ma potencjał, dobrą licencję i kilka świeżych pomysłów. Szkoda tylko, że w ogólnym rozrachunku wyszło z tego niestrawne badziewie, które irytuje, miast bawić.

Mac Abra: Nadmiar okrucieństwa i „mocnych" scen nie zastąpi braków warsztatowych twórców.
Smuggler: Jeśli zawsze marzyłeś, żeby być gliną, który stosuje gangsterskie metody – możesz w to pograć. Ale czy naprawdę musisz?
Qn`ik: Musisz! I bacznie oglądaj telewizję w tej grze – naprawdę dobre kanały przyrodnicze...
Czarny Iwan: ...właściwie to mają tylko jeden kanał – adult.
Hut: Ale przyznaj sam, że oglądaliśmy z zapartym tchem.
al: Wiesz, to i tak lepiej, niż gdyby go oglądał robiąc miarowe i głębokie wdech-wydech...

Gatunek: TPP/akcja
Podobne do: ...a bo ja wiem? Może trochę do True Crime: New York City
Wymagania: Win XP, procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 4
Strona w CDA: 080

GRA NUMERU 05/2007

Labtec

W konkursie do wygrania

2 x Labtec Ultra-Flat Keyboard
Superpłaska klawiatura o atrakcyjnym i ergonomicznym kształcie, zapewniająca jednocześnie pełną funkcjonalność. Zestaw klawiszy multimedialnych umożliwia kontrolę nad odtwarzanym dźwiękiem i obrazem, a dwa programowalne przyciski dają natychmiastowy dostęp do przeglądarki czy programu do obsługi poczty elektronicznej.

2 x Labtec Wireless Laser Mouse
Jeśli szukasz najlepszej na świecie myszy, wypróbuj Labtec Wireless Laser Mouse. Jej czujnik laserowy ma rozdzielczość 1200 dpi, dzięki czemu śledzenie ruchów jest niezwykle precyzyjne i to niemal na każdej powierzchni.

Labtec gaming fx:1
Zaprojektowane dla graczy, lekkie słuchawki z mikrofonem Labtec Gaming Headset zapewnią wygodę nawet podczas wielogodzinnej gry, a specjalny, wyciszający szumy mikrofon pozwoli nam dzielić się emocjami z innymi graczami.

Labtec pulse 385
Zestaw głośników 2.1 Pulse 385 jest niedrogi, ale zadowoli nawet najbardziej wymagających fanów muzyki. Płaskie głośniki satelitarne emitują przepiękne dźwięki w średnich i wysokich rejestrach.

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 22 C. 14

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **10.06.2007** r.

SPIS GIER

01 Battle of Normandy
02 Bus Driver
03 Championsheep Rally
04 Elder Scrolls IV: Shivering Isles
05 Eve Online Revelations
06 Lord of the Rings Online
07 Meet the Robinsons
08 S.T.A.L.K.E.R. PL
09 Shield, The
10 Teenage Mutant Ninja Turtles
11 Test Drive Unlimited
12 Undercover: Operation...
13 Virtua Tennis 3
14 Warfront PL

Grą numeru 04/2007 została gra Test Drive Unlimited.
Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują:
Norbert Kopanko, Białystok; Wioletta Osocka, Tuchola; Krystian Pozorski, Pruszcz Gdański; Robert Kowalczyk, Błonie; Daniel Rybak, Świdnica.
Gratulujemy!

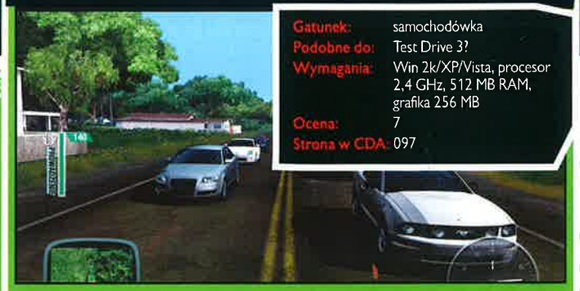
Teenage Mutant Ninja Turtles

Gatunek: zręcznościówka
Podobne do: seria Pince of Persia
Wymagania: Win XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Demo: w Sieci, jakieś 250 MB
Strona w CDA: 088

Od Huta: Całkiem sympatyczna gra akcji, Prince of Persia w wersji 'light'. Pomysł, by w grze z żółwiami premiować jak najszybsze przejście poziomów, jest naprawdę szatański. Co nie zmienia faktu, że jest to produkcja raczej dla fanów filmu i komiksu – dla pozostałych będzie zbyt łatwa.

al: Sugerujesz, że fani filmu i komiksu są aż tak słabi? Życie ci niemiłe?
Qn`ik: Tym bardziej że fani starych żółwi dziś już w większości przypadków są dorośli. Fajna sprawa tak w ogóle z tą reinkarnacją. Sam na początku poznałem imiona żółwi, a dopiero później dowiedziałem się o Buonarottim, Betto i Sanzio. O da Vincim jako 5-6 latek już chyba wiedziałem. ;)
CormaC: 5-6 lat to dosyć późno...
eld: Dla kogo kogo, dla tego kogo.
Czarny Iwan: Sympatyczna i wesoła gierka, no i Hut tak ładnie się do niej uśmiechał.

Test Drive Unlimited [PL]



Gatunek: samochodówka
Podobne do: Test Drive 3?
Wymagania: Win 2k/XP/Vista, procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 256 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 097

Od Allora: Gra niesamowita, ale wersja PL wprowadziła parę własnych błędów, w dodatku okazało się, że serwery Atari mają problemy z liczbą graczy. Dobrze, że w maju ma się pojawić patch, bo obecnie pechowcy (bo na wielu komputerach działa bez problemów) muszą mieć do niej stanowczo za dużo cierpliwości...

Mac Abra: Nieważne, po jakiemu – i tak warto pograć.
Smuggler: Wrrum, wrrrum... Vrrroom, vrooom. Czuć różnicę. :)
Hut: A które jest po polsku?
Czarny Iwan: Czy ja wiem, sprzeczałbym się.
eld: Wiosna ma jedną, cholerną wadę. Otis nam się obudził i próbuje myśleć...
Qn`ik: Zauważyliście, że eld coś nam się też obudził? Z chłopca grającego na harfie i wąchającego kwiatki z błogim uśmiechem ponownie staje się sobą. Równowaga Mocy w przyrodzie zachowana.
CormaC: Przyjdzie Kasia Anastazja i go znowu ustawi do pionu; jak grabie – jednym nóżki tupnięciem. :p
eld: Hehe... bawi mnie to, że jak Anastazja przyjdzie i przeczyta Kasia, potraktuje cię „z czuba". Nie chciałbym dostać z tych jej szpilek w krocze, a to masz jak w banku, Kormacze.
Smuggler: On się jej naprawdę boi... :P Musi, parę szpilek mu wbiła i wolę nie myśleć, gdzie.

Undercover: Operation Wintersun

Od martina: Jedna z ciekawszych przygodówek, w jakie grałem ostatnimi czasy, niemal tak dobra jak – również pełna tajnych spisków – Tunguska. Fabuła i ciekawe łamigłówki w połączeniu z dość zdroworozsądkowymi kombinacjami przedmiotów i niezłą polonizacją sprawiają, że czas przy niej spędzony nie dłuży się i mija całkiem przyjemnie. Nie będę jej dłużej tutaj zachwalał (kto chce szczegółów, niech przeczyta recenzję), by więcej miejsca zostawić na (jak zwykle niesłuszne i mylne) redakcyjne uśmiercanie przygodówek jako gatunku. :)

Mac Abra: Tja, dorwał się do przygodówki pod nieobecność EGM-a i usta mu się nie zamykają. :)
Qn`ik: Młody jest, wyszumieć się musi...
CormaC: A jak tam twoja praca magisterska, staruszku? :p
Hut: Chyba dziadku?
Smuggler: Gra sama w sobie sympatyczna, choć nie wiem, czy aż na 8. Ale 7 na pewno.
Czarny Iwan: No, to przynajmniej dwa egzemplarze gry się sprzedadzą, brawo!
eld: Wliczając w to mamę i dziewczynę głównego programisty.
al: To ja bym jednak liczył na sprzedaż czterech egzemplarzy. Bo jeszcze główny programista i EGM.
CormaC: Przypomniało mi to dowcip. Spotyka się dwóch muzyków jazzowych. „Kupiłem twoją nową płytę", mówi pierwszy. „A więc to byłeś ty!", pada odpowiedź.

Gatunek: przygodowa
Podobne do: Tajne akta: Tunguska
Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 084

Pro(?!)line

Jako że ze zdziwieniem zorientowałem się, iż ostatniego upgrade'u kompa dokonałem w styczniu... 2003, postanowiłem nadgonić zaległości. Naturalnie po takim czasie oznaczało to tak naprawdę zakup nowego. Sprawdziłem w Necie oferty wrocławskich firm i – fakt, że kierując się głównie cenami – wybrałem PROLINE. Złożyłem zamówienie. Nie bardzo dało się płacić kartą (w tych czasach?!), przelew z różnych powodów nie wchodził w grę. Ale uprzejmy pan oświadczył, że nie ma sprawy – zapłacę przy odbiorze, kurierowi. Wyjaśniłem, że też jestem z Wrocka, zatem komp odbiorę osobiście (właśnie po to wybrałem firmę mającą sklep we Wrocku). I tu ZONK nr 1: nie ma tam czegoś takiego jak „odbiór osobisty". Czemu? Bo tak! Kurierem (za 15 zł) i już!

Potem zaczęły się problemy z zamówieniem: nie mają obudowy, która była w ofercie na stronie WWW. No nic, wziąłem inną. Później skapnąłem się, że popełniłem dwa błędy – kliknąłem nie ten dysk twardy co trzeba i zapomniałem dopisać do zamówienia dodatkowy wentylator. (Zorientowałem się w kwadrans po złożeniu zamówienia.) Szybko wysłałem mejla z korektą, a potem (lepiej na zimne dmuchać!) zadzwoniłem osobiście. Miły pan stwierdził, że nie ma sprawy, poprawią to. A komputer dostanę po weekendzie, w poniedziałek – kurier przyjedzie pomiędzy 10.00 i 16.00.

Na moje pytanie, czy nie mógłby przyjechać np. o 18.00, dowiedziałem się, że ABSOLUTNIE nie. Bo w tej firmie pracują do 16.00, i szlus. Cóż, uziemiłem żonę w poniedziałek (szczęśliwa nie była...), bo sam musiałem być w redakcji. O 16.15 zadzwoniła żona – nie było nikogo. Grrr! Telefon do firmy kurierskiej, podaję numer zamówienia. Nie mają w ogóle takiej przesyłki! Grrr! Dzwonię do Proline'u. Okazuje się, że ktoś tam nawalił i nie przekazał kompa kurierom... Jestem wściekły, lecz cóż – zdarza się. Umawiam się, że przyślą go jutro do pracy. Trzy razy powtarzam adres dla pewności, a potem wysyłam go w mejlu (bo strzeżonego...).

We wtorek ok. 14.00 dzwoni kurier – naturalnie przyjechał pod adres domowy. Naturalnie nic nie wie, że miał dostarczyć komp na inny adres. Oczywiście nie może teraz przyjechać, a ja nie mogę wyskoczyć do domu. Szlag mnie trafia... podaję kurierowi właściwy adres. W środę, czyli niemal w tydzień od złożenia zamówienia, około 14.00, mam kompa! Jestem szczęśliwy. Do momentu, gdy okazuje się, że (co pewnie już przewidujecie) zamontowano w nim ten pierwszy dysk twardy, a wiatraczka naturalnie nie ma... Dzwonię do Proline'u. Gość mówi, że wiatraczek mogą dosłać – kurierem (koszt przesyłki jest tu równy kosztowi towaru...), a dysk twardy mogę wymontować i im odesłać (kurierem), a oni wyślą mi ten właściwy. Też kurierem. Ha-ha-ha. Wiatraczek kupiłem od ręki w innej firmie, dysku twardego wolałem już, nauczony doświadczeniem (kolejny tydzień zamieszania?), nie zmieniać. (W sumie też może być...)

Dziękuję ci, Proline. I pocałujcie mnie (nie mówię, że w czoło) na pożegnanie, bo nic więcej u was już nie kupię. Bez urazy – dobre ceny to nie wszystko.

Virtua Tennis 3

Gatunek: sportowa
Podobne do: Top Spin 2, Virtua Tennis
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 8+
Strona w CDA: 076

Od Qn`ika: Dawno tak dobrze nie bawiłem się przy grze sportowej (pomijając PES-a, który nie jest grą sportową, ale owocem geniuszu zesłanym nam przez Niebiosa). A że to najlepszy tenis na PC – ocena nie mogła być niższa.

Smuggler: O tych, którzy marzą o wielkim pe... tenisie.
CormaC: Enlarge your tenis! Gain up to 3 inches! Produce stronger, rock hard backhands! No side effects!
eld: Dla mnie weź dwa!!!
Smuggler: Ależ Anastazjo, co Anastazja... :)
Czarny Iwan: No i kto odbije piłeczkę?
Hut: Łoooo! To naprawdę serwisowy ass.
al: Wdech-wydech, wdech-wydech, yessss!
Smuggler: Gem! Set! Mecz! – trzech przyjaciół.

War Front: Punkt Zwrotny

Od elda: W sumie lokalizacja poprawna, chociaż denerwujące jest to, że wiele z niemieckich nazw jednostek nie zostało przetłumaczonych.

Hut: Warum?
Qn`ik: Volkswagen?
Mac Abra: No właśnie, mi to też specjalnie nie przeszkadza jako graczowi, choć jako człowiekowi, który ma oceniać polonizację, to już ODROBINKĘ tak.
Smuggler: Dałbym 8. Uczciwa polonizacja.
al: Ja, ja, gut, gut.
Czarny Iwan: Nie przetłumaczyli Panzerkampfwagen I? Chamstwo!
Mac Abra: Wolałbyś „Pancerny Wagon 1 Klasy"?
eld: Iś habe grabki.
Smuggler: ...prosto w krocze.

Gatunek: RTS
Podobne do: Faces of War, Company of Heroes
Wymagania: Win XP, procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 096

HEYAH LOGITECH CYBERSPORT
Powered by Komputronik
CYBERSPORT.PL

Nastał długo oczekiwany dzień, rzesze fanów i miłośników cybersportów nie odchodzą od swoich maszyn śledząc nowinki, nowości i mega zmiany na **www.cybersport.pl**

Ruszyła nowa strona **Heyah Logitech Cybersport**, świeżutka jak uda studentki i pełna nowości jak bolid F1. Wirtualna kasa w zakładach, czytelny i przejrzysty system newsów, filtrowanie wiadomości zarówno ze względu na ligowe gry jak i rodzaj wiadomości. Rozbudowany profil użytkownika, ankiety i mnóstwo innych niespodzianek.

Oczywiście nie zapomnieliśmy o naszych stałych bywalcach i organizujemy wypaśne konkursy oraz turnieje on-line. Od ponad miesiąca jest konkurs za konkursem, w których można wygrać wór prezentów, choć ten zgred z białą brodą wygrzewa się w swoim szałasie w Laponii. Rozegraliśmy już drugi turniej w tym sezonie, tym razem był to Counter Strike w formule 1vs1 na aim_mapach. Ponad 240 chętnych i tysiące headshotów, okraszonych zestawem nagród dla najlepszych.

Dodam tylko, że to dopiero początek naszych działań, bo liga już ruszyła... i pamiętajcie „Liga rządzi, Liga radzi, Liga nigdy Cię nie zdradzi".

Redaktor trzeciej kategorii
danzig

Łapę przykłada
Logitech
gram.pl
EA
CDPROJEKT
4MAX
shooters.pl
eSports.pl
bis
LO-ACTION

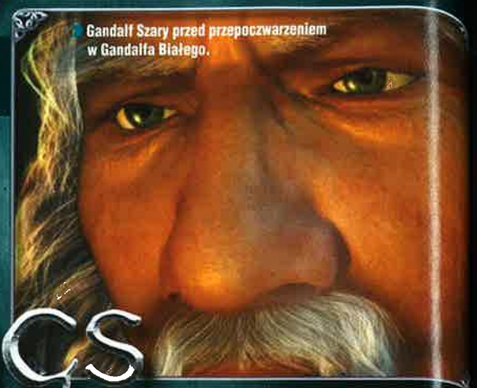
PRODUCENT: TURBINE ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: EMPIK
CENA: 179,90 ZŁ
WWW.LOTRP-EUROPE.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,8 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 256 MB

GATUNEK: MMORPG
MULTIPLAYER: TAK

CZARNY IWAN | GDY DWÓCH SIĘ BIJE, TRZECI KORZYSTA?

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar


Gandalf Szary przed przepoczwarzeniem w Gandalfa Białego.

Kiedy usłyszałem ładnych parę lat temu (2003), że chłopaki z Turbine Entertainment przejęli prawa do LoTRO od Sierry, spodziewałem się, że zobaczymy grę najdalej za rok. Niestety trzeba było czekać znacznie dłużej. Czy się opłacało?

I oto stała się światłość czy raczej nadciągnęły czarne chmury znad Mordoru. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar czeka na dzielnych wojów, którzy przegonią prastarego sługę Morgotha, Saurona, a przynajmniej przytną piórka jego niewolników, Upiorów Pierścienia. Szable, różdżki, topory i patelnie w dłoń!

10 dni w Śródziemiu

Przez ostatnie dni wędrowałem przez krainy Śródziemia i zastanawiałem się nad tym, nad czym zapewne głowi się większość z was. Jak LotRO ma się do World of Warcraft i czy opłaca się przesiąść na nowy tytuł z rodziny MMORPG. Z jednej strony **interfejs i rozwiązania w strukturze gry żywcem wzięte z WoW**, a z drugiej postacie, scenariusz i stylistyka, które jednak warcraftowe nie są. Czy to, że obie gry w założeniach są bardzo podobne, a niektóre funkcje i opcje wręcz wyglądają tak samo, zniechęci do gry czy raczej, na zasadzie sprawdzonych i świetnie działających rozwiązań, właśnie do niej przekona?

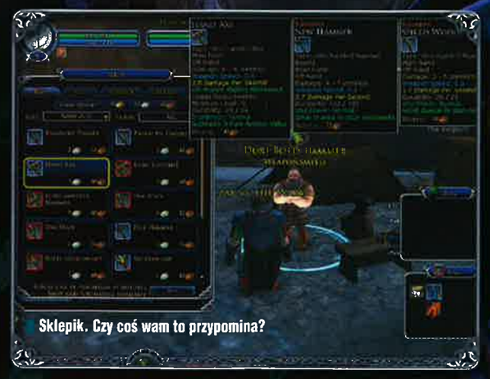
Mimo że spędziłem sporo dni w świecie LotRO, odpowiedź nadal nie jest dla mnie jednoznaczna. Wszystko zależy od tego, jakie masz podejście i czego oczekujesz. Jeśli spodziewasz się tak wielkiej różnicy, jaka jest pomiędzy Guild Wars i WoW, możesz się poczuć rozczarowany i zirytowany. Podobnie jeśli masz w pamięci epopeję J.R.R. Tolkiena lub trylogię filmową, być może poczujesz się zawiedziony. Jeśli natomiast zmęczyły cię już zgarbione sylwetki trolli albo masz po prostu dość uniwersum Warcrafta, być może LotRO jest właśnie dla ciebie. Zupełnie nowy świat, bohaterowie, postacie, krainy i jednocześnie wszystko to, co w MMORPG-u najlepsze. Tak naprawdę ocenę pozostawiam więc wam, natomiast tutaj znajdziecie informacje, co w LotRO jest i jak to się je.

Szatan z siódmej klasy

Na „dzień dobry" mamy przyjemność wybrania bohatera oraz jednej z siedmiu dostępnych klas. Trzeba od razu zaznaczyć, że **nie ma możliwości gry po stronie sług Saurona.** Do wyboru pozostają tylko dobrotliwe hobbity, przemądrzałe elfy, ludzie oraz rubaszne krasnoludy. Wszystkich klas jest siedem (Champion, Guardian, Capitan, Hunter, Burglar, Minstrel, Lore-master), ale liczba dostępnych dla rasy klas jest różna. Dla przykładu Championem, któremu najbliżej jest oczywiście do Warriora z WoW, może być człowiek, elf lub krasnolud, ale hobbit już nie.

Jeśli masz dość uniwersum WoW, być może LotRO jest dla ciebie.

Trzeba koniecznie dopowiedzieć, że zanim zajmiesz się wyborem klasy bohatera, przyjdzie ci wybrać maskę dla twojego Zorro. Do wyboru jest pokaźna kolekcja nosów, krzaczastych lub wydepilowanych brwi, grzywek, warkoczy, a nawet kilka typów sylwetek. Swoją drogą, jest to system o wiele lepszy niż np. w Guild Wars,


Sklepik. Czy coś wam to przypomina?

Wesołe jest życie krasnoluda!

W Świecie LotRO krasnoludy są doskonałymi przywódcami (Champion), obrońcami (Guardian) i łowcami (Hunter). Trochę dziwne, że mogą być również minstrelami, co oznacza, że brzdąkają na harfie i śpiewają o miłości, dzięki czemu napełniają serca towarzyszy nadzieją i otuchą. W LotRO minstrel to klasa, którą można nazwać czarodziejem, a jego rola to uzdrawianie.

W WoW kranoslud nie może być szamanem, magiem czy druidem, chociaż może zostać kapłanem, który zajmuje się m.in. leczeniem, podobnie jak minstrel w LotRO. Przede wszystkim jest jednak wojownikiem, co zdecydowanie najlepiej odpowiada cechom tej rasy. Uwaga, uwaga! W przeciwieństwie do krasnoludów w LotRO, w World od Warcraft występują kobiety tej rasy. Brrr, straszny widok!

Powiedz „aaa", trollu, wytnę ci migdałki. A jak nie, sięgnę po coś innego.

w którym wybierasz gotowe twarze i nie ma możliwości określenia postury postaci (jedynie jej wzrost). Wracając do tematu. Siedem klas (w WoW dziewięć) i tylko cztery rasy (w WoW dziesięć) – jeśli za kryterium atrakcyjności gry miałbym obrać samą arytmetykę – rachunek jest prosty...

Nie sprawisz sobie zawodu?

Oprócz rasy i klasy dokonujemy jeszcze wyboru zawodu. Jest ich siedem: Woodsman, Armourer, Explorer, Yeoman, Historian, Armsman, Tinker. Każdy z zawodów to trzy profesje, jedna główna i dwie dodatkowe (które są przypisane). Dla przykładu Armourer, czyli płatnerz, zdobywa umiejętności Metalsmith, Prospector oraz Tailor. Zawodów uczymy się poprzez rozmowę z Master lub Mistress of Apprentices, których można spotkać w kilku krainach Śródziemia.

Z kolei w zawodzie wykształcisz się u Provisionera, który czeka w każdym mieście. I jeszcze jedno. Można oczywiście się przekwalifikować. Jeśli na przykład stwierdzisz, że nie chcesz już być chłopem (Yeoman) i chcesz zostać szlachetnym historykiem (Historian), możesz oczywiście to zrobić, ale oznacza to utratę całego wypracowanego doświadczenia. Generalnie w LotRO jest tak jak w WoW. Aby realizować się zawodowo (questy za crafting), musisz polegać nie tylko na umiejętnościach – potrzebujesz materiałów od innych graczy. Dla przykładu płatnerz wytwarza świetne, ciężkie zbroje i tarcze, jest również niezmordowanym górnikiem oraz hutnikiem. Musi jednak kupić skóry od innych gracz, bo sam ich wytworzyć nie potrafi.

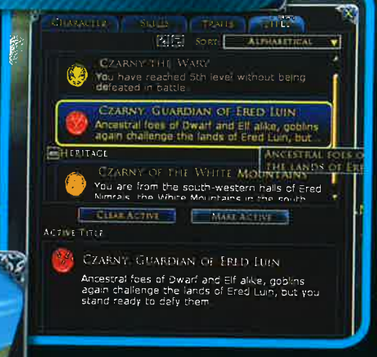
Trzecia Era, no i bęc!

Ścieżka kariery zawodowej brzmi oczywiście ciekawie, ale nie po to przecież wcielasz się w gładkolicego elfa lub rubasznego krasnoluda. Wybierając jedną z tych ras, rozpoczynasz przygodę w Ered Luin. Gra generalnie toczy się w czasach Trzeciej Ery, ale jeśli spodziewasz się ścisłej chronologii zdarzeń, nie ten adres (Erebor nadal zajęty jest przez Smauga Złotego, a Drużyna Pierścienia siedzi sobie i popija miód w Rivendell). Postacie kluczowe, czyli Aragorn, Arwena, Gandalf

POZNAŃ, TERENY MTP
24-25 LISTOPADA 2007
PGA '07
Poznan Game Arena
Zapraszamy na czwartą edycję
Targów Gier Komputerowych
i Multimediów
lajf is e-game
www.digitalarena.pl
Patroni Medialni
onet.pl
IDG.pl
CD-ACTION
www.cdaction.com.pl
PC Format
4fun.tv
HS MEDIA

Jak zostać szybką, czyli grubą rybą

W LotRO właściwie każdy może dodać sobie po nicku dumny tytuł. Na początku gry wystarczy nie zginąć do piątego poziomu doświadczenia, by zyskać tytuł The Wary. Inne to m.in. Bane of the Barrows – zadanie: zabij 30 Wights, Guardian of Ered Luin – zadanie: zabij 30 goblinów, Shire Brewmaster – zadanie: ukończ wszystkich pięć ale-quests dla tavernkeepers. Dostępne są jeszcze tytuły społeczne (np. the Alluring – otrzymaj 100 /flirt emotes) oraz za crafting (jest dziesięć poziomów, np. 8 to Master Artisan).



Musisz zaliczyć tę misię.

paki z Bostonu ewidentnie czerpały ze Stormreach rękami i nogami.

Szkoda trochę, że powielili również kilka denerwujących rozwiązań, jak np. ciągłe dogrywanie lokacji (kiedy wchodzisz do domu, pieczary, lochu). Inna rzecz to wymagania gry. Kompek, na którym WoW będzie dobrze wyglądać i śmigać aż miło, umożliwi odpalenie LotRO na średnich lub niskich detalach, czyli jak dla mnie – wizualnie gorzej niż w WoW. Dopiero na full detalach LotRO prezentuje się naprawdę okazale, ale to niestety kosztuje.

Wciel się w potwora

Z interesujących innowacji w grze warto wspomnieć o trybie Player vs. Monster Play – to jedyna możliwość, aby stanąć po stronie Ciemności. Można się wcielić na przykład w Ork-reavera, Spider-weavera, Uruk-warleadera czy Warg-stalkera. Aby zagrać jednym z tych przyjemniaczków, trzeba osiągnąć 10 level doświadczenia. Ciekawe, że bestia, którą dostajemy, jest na 50 lvl, czyli najwyższym poziomie, jaki można osiągnąć w LotRO. Aby zagrać po stronie małego Frodo, trzeba jednak osiągnąć aż 40 lvl.

W trybie Player vs. Monster Play, oprócz czystej walki, dostępne są również questy. Nagrodami są Destiny Points. Można za nie kupić tymczasowe (ograniczone czasowo) bonusy dla postaci. W pozostałych questach w grze przyznawane są punkty doświadczenia, szmal oraz itemy. Misje wyglądają podobnie jak w World of Warcraft – istnieją rajdy, instancje i superbossowie. Można także wstąpić do gildii – założenie własnej możliwe jest już dla postaci na 5 lvl.

Na dwoje babka wróżyła

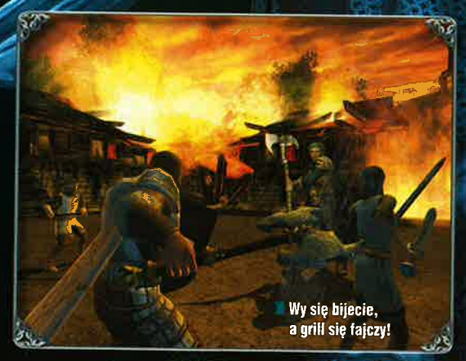
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar wymaga kupna samej gry oraz comiesięcznego abonamentu (8-9 euro). Ciekawostką jest jednak to, że za około 600 zł będzie można kupić dożywotnią licencję. Przy sprzedaży ponad miliona pre-orderów sukces gry jest raczej gwarantowany, jednak co do jej przyszłości, wszelkie spekulacje są pisaniem palcem na wodzie i wróżeniem z fusów. Pożyjemy, zobaczymy. **|CDA|**

Szary itd. oczywiście są, ale zarówno ich wygląd, jaki i sytuacje, w których ich spotkasz, mogą cię zaskoczyć. Jak dla mnie, to dobrze, bo przecież nie chodzi o to, by odgrywać kropka w kropkę historię opowiedzianą przez Tolkiena we „Władcy Pierścieni". Dodam jeszcze tylko, że niektóre postacie marginalne z trylogii, jak na przykład Radagast Bury, zostały wyciągnięte na pierwszy plan.

Oko Saurona patrzy

W chwili gdy piszę te słowa, dostępne są na razie krainy Eriadoru od Ered Luin po Rivendell i od Bree do Angmaru. Nie zobaczyłem więc Mrocznej Puszczy w Rhovanionie czy wypalonego, czarnego płaskowyżu Gorgoroth w Mordorze. Jednak miejsca, takie jak Brandy The Brandywine Bridge w Shire czy Michel Delving sprawiają, że chciałoby się zabrać koszyk z winem i kanapkami, kocyk i dziewczynę na wycieczkę do tych miejsc.

Stylistycznie świat LotRO najbardziej przypomina Dungeons & Dragons Online: Stormreach, co oczywiście nie może dziwić, bo to dzieło Turbine Entertainement. Chło-


Wy się bijecie, a grill się fajczy!

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ	8
WIDEO	8
AUDIO	7

PODSUMOWANIE

- ⊕ voice chat
- ⊕ grafika
- ⊕ jeśli słoń nie nadepnął ci na ucho, opcja gry na instrumentach
- ⊕ niezły klimat
- ⊕ świat i postacie z Władcy Pierścieni
- ⊕ olbrzymi świat
- ⊖ brak klasycznego PvP
- ⊖ brak wyboru ciemnej strony mocy!
- ⊖ gra mało innowacyjna

- PRODUCENT: BETHESDA
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.ELDERSCROLLS.COM
- WIN XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB
- GATUNEK: CRPG
- MULTIPLAYER: NIE

ALLOR | W TYM SZALEŃSTWIE JEST METODA

The Elder Scrolls IV
SHIVERING ISLES

Po malutkich modach i nieco większym Knights of the Nine fani Obliviona doczekali się wreszcie pierwszego pełnoprawnego dodatku. Czy jest na tyle dobry, by zatrzeć takie sobie wrażenie po Końskiej Zbroi?

Wiem, wredny jestem, a nowy dodatek na to nie zasługuje. Bez owijania w bawełnę – to kawał dobrej roboty. Dostajemy w nim zupełnie nowy świat i nowe główne zadanie, którego rozwiązanie zajmie nam **przynajmniej 20 godzin**, a z zadaniami pobocznymi drugie tyle. Ale najważniejszy jest i tak temat.

Can I play with madness?

A tym jest właśnie szaleństwo. Wyspiarski świat za portalem dzieli się na dwie części: Manię i Dementię, rządzi zaś nim szalony daedryczny władca Sheogorath. I aby było ciekawiej, to właśnie jemu będziemy pomagać, próbując Drżące dominium ocalić. Na początku naszym głównym zadaniem będzie w ogóle zrozumieć Sheogoratha, bo jak na szalonego władcę przystało, jest szalony. Bardzo! Nie dość, że krzyczy, nie dość, że z ciężkim szkockim akcentem, to jeszcze niemal całkiem bez sensu. Ale dzięki temu jest szalenie wyrazistą postacią i nie można wobec niego pozostać obojętnym. Na szczęście – jeśli głównego szefa nie polubicie – jest jeszcze zupełne przeciwieństwo władcy, Chancellor Haskill, osoba może i nieco sarkastyczna, ale za to znacznie spokojniejsza i rzeczowa.

A sio, pszczoły!

Równie mocno różnią się od siebie Dementia i Mania. Ta pierwsza to mroczna kraina z wiecznie padającym deszczem i tak dołującym klimatem, że wzgórze samobójców jest tu tylko kolejnym normalnym miejscem – brakuje tylko łażącej z kosą Śmierci... Mania to jej zupełne przeciwieństwo. Cukierkowa do bólu, z wielkimi grzybami i wrogami żywcem przeniesionymi z kreskówek. Po prostu cud, miód i orzeszki. A w zasadzie nawet *nutsy*, bo czego jak czego, ale nienormalnych (taka niezbyt wyrafinowana gra słów autora, bo 'nut' to po angielsku i orzech, i właśnie świr, nienormalny – dop. cierpiącego na brak weny autora) jest na całych Drżących Wyspach aż nadto!

Order of Chaos

Nie mniej dziwnie wygląda zresztą główne zadanie, które do typowego dla fantasy motywu walki dobra ze złem podchodzi od nieco innej strony. Bo głównym wrogiem naszego pracodawcy jest zakon rycerzy (do tego teoretycznie dobrych), którzy chcą się go po prostu pozbyć. W jednym z zadań przyjdzie nam nawet przygotować podziemia na przyjęcie drużyny śmiałków, którą potem – używając pułapek i potworów – będziemy wykańczali. To już niemal Dungeon Master! Szkoda tylko, że w pewnym momencie główny quest staje się powtarzaną zbyt długo wariacją na temat „przynieś artefakt z podziemi"... Ale cóż, nic nie jest doskonałe, a na szczęście dzięki misjom pobocznym można od tego odpocząć, a dzięki niezłym nagrodom czujemy się dowartościowani.

Co tam, panie, w Cyrodiil?

A skoro już przy niedogodnościach jesteśmy, trzeba również wspomnieć o bardzo poważnym błędzie. **Mniej więcej po 60 godzinie gra się wieszała** (zależało to od... liczby klatek – na wolniejszych komputerach błąd występował później), nawet jeśli nie wyruszyło się za portal na Drżące Wyspy – wystarczyło, że zainstalowało się dodatek. Na szczęście dość szybko błąd zidentyfikowano i obecnie dostępny jest już naprawiający go patch.

Ale by nie było, że na koniec tylko problemy wymieniam, wspomnę jeszcze o paru rzeczach fajnych. Bo trudno nie docenić faktu, że za portal przejść można nawet zupełnie nową postacią i że będzie nią można dodatek bez problemu skończyć, co wcale takie częste nie jest. Miłe są także dwa nowe materiały (bursztyn i ruda szaleństwa), z których można tworzyć niezgorsze przedmioty. Fakt, że nie będą one lepsze od tych najlepszych z Cyrodiil, ale nawet jeśli ich nie będziesz potrzebował, zawsze można je jeszcze z zyskiem sprzedać. Zresztą po powrocie zza portalu będziesz na pewno bardzo bogatym bohaterem.

Dobra i zła wiadomość

Jako jedyny dotychczas opublikowany dodatek do Obliviona Shivering Isles **jest dla fanów pozycją obowiązkową**. Zresztą nawet gdyby był drugi czy trzeci, nie zmienia to faktu, że to kawał dobrego RPG-a. Niezapomniane przeżycia gwarantowane! **|CDA|**

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ	8
WIDEO	9
AUDIO	8

PODSUMOWANIE

- ⊕ nowy świat
- ⊕ 20 do 40 godzin gry
- ⊕ klimat
- ⊖ za dużo takich samych podziemi

Ale się puszcza... rozrosła.

Lustrzyca to popularna choroba rycerzy...

„Motylem jestem!" – zanucił mag, któremu nie wyszło zaklęcie bojowe.

Wnet obalę dwa robale.

KOLEKCJA KLASYKI

7 NOWYCH

WYPASIONYCH GIER!

BAW SIĘ DOBRZE!

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA PL

PORADNIK DO GRY GRY OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

DOBRY ZAKUP GRY OnLine

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 24,90 PLN

Kolekcja Klasyki jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

KOLEKCJA KLASYKI

ŚWIĘTUJ Z NAMI 1 URODZINY

PROMOCJE JAKICH JESZCZE NIE BYŁO!

ZGARNIAJ NAJNOWSZE WYPASIONE SŁUCHAWKI FIRMY SPEED LINK

LUB ZAPROSZENIA DO KINA OD: CINEMA CITY TWÓJ NAJLEPSZY SPOSÓB NA FILM

ŚWIĘTUJEMY JUŻ OD 18 MAJA!

Zobacz co się dzieje na www.kolekcjaklasyki.pl

CENEGA

PARTNERZY URODZIN: CINEMA CITY TWÓJ NAJLEPSZY SPOSÓB NA FILM

SPEED LINK

PRODUCENT: SUMO DIGITAL
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.VIRTUATENNIS.NET

WIN 2K/XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

GATUNEK: SPORTOWA
MULTIPLAYER: TAK

QN'IK | NAJLEPSZY TENIS WSZECH CZASÓW!

Virtua Tennis 3

Masz ochotę na tete a tete z Szarapową? Ewentualnie może wolisz poczuć silne uderzenie Blake'a? Niezależnie od preferencji – lepiej trafić nie mogłeś.

Liczba symulacji tenisa na PC powiększa się niezwykle opornie – minęły już czasy, kiedy do wyboru było nawet po kilka nowych gier. Teraz komputerowi amatorzy rakiet i żółtych piłeczek muszą się cieszyć z tego, co mają – czyli niezłego Top Spina 2 oraz znakomitego Virtua Tennisa 3. Choć konkurencja jest prawie żadna, wcale nie oznacza to, że twórcy z Sumo Digital się nie starali.

Nextgen PC

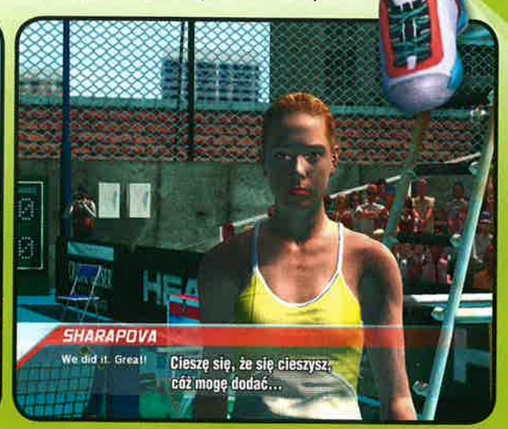
Tym bardziej że VT3 tworzone było przede wszystkim na konsole nowej generacji, na których tego typu pozycji jest więcej – wersja PC powstała trochę przy okazji. Jej istnienie zresztą nie od początku było oczywiste – do tej pory na blaszakach pojawiła się jedynie pierwsza część serii, druga pozostała tylko na konsolach. Na szczęście jakość trzeciej całkowicie rekompensuje długi czas oczekiwania. To nie tylko najlepszy tenis, jaki kiedykolwiek pojawił się na komputerach. To także jedna z najlepszych gier sportowych, w które można teraz zagrać.

Dziś w menu...

Abyś jednak nie był zmuszony wierzyć mi na słowo, kilka faktów wypada podać. Zacznijmy więc od początku, a właściwie – od głównego menu. Znaleźć tam można kilka opcji, z czego szczególnie interesujące są dwie: **turniej** oraz **kariera**. W tym pierwszym wybierasz tylko zawodnika, rodzaj rozgrywek (czy chcesz grać sam, czy wolisz debla) i od razu możesz przejść na kolejne korty (o zmiennym podłożu). Wcześniej jednak warto też odwiedzić opcje – choćby po to, by ustawić klawisze (niestety zmiany nie są zapisywane na stałe – po ponownym uruchomieniu gry musisz to robić na nowo!) i wybrać poziom trudności rozgrywki.

Przy tym ostatnim warto się zatrzymać na dłużej, dostępne opcje są tu bowiem po prostu idealne. Stopni jest aż pięć, dzięki czemu doskonale bawić się będzie tak osoba, która pierwszy raz usiadła do komputera, jak i stary wyjadacz. Ze swojej strony polecam poziom normalny lub trudny – pierwsze mecze będą tylko rozgrzewką, ale później zaczną się już schody i walka o każdą piłkę. W ogóle na początku gra nie sprawia szczególnych kłopotów – dość powiedzieć, że w karierze po raz pierwszy straciłem jakiekolwiek punkty (o całym gemie nie wspominając) dopiero po tym, gdy już podskoczyłem o sto miejsc w rankingu...

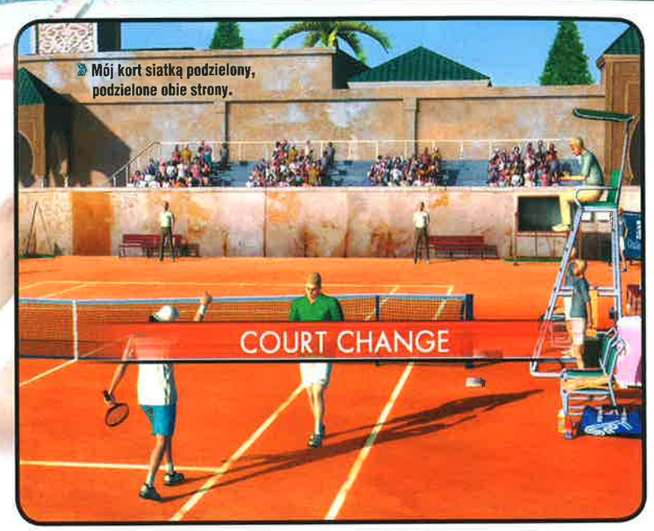
Zanim jednak na dłużej przejdę do kariery, jeszcze kilka słów o menu. Jak wiadomo, tenis jest dyscypliną sportu przeznaczoną raczej dla cierpliwych widzów i zawodników o żelaznej kondycji. Niekiedy mecze trwają po kilka godzin (patrz ramka), co jest czasem zupełnie nieakceptowalne dla przeciętnego komputerowca. Na szczęście ludzie z Sumo Digital zdawali sobie z tego doskonale sprawę, dlatego też dali **możliwość wyboru, ile mają trwać spotkania.** Bardzo przypadł mi do gustu najbardziej rozrywkowy tryb – mecze jednosetowe, a każdy rozgrywany do dwóch gemów. Krótko, treściwie, dynamicznie i przyjemnie.



Zrób karierę

To, że Virtua Tennis 3 warto włączyć nawet na krótką chwilę, nie oznacza, że gra nie ma niczego do zaoferowania tym, którzy wolą wielogodzinne sesje przed kompem. Przeciwnie – trybem kariery powinni być wręcz zachwyceni, gdyż oferuje naprawdę wiele. Wszystko zaczyna się od stworzenia zawodnika – wybieramy płeć, imię, strój, wagę, kolor skóry itp. Gdy już jesteśmy w pełni zadowoleni z osiągniętego rezultatu, można przejść do mapy świata...

Virtua Tennis 3 zjada całą konkurencję na śniadanie.



Ta jest nieco... dziwna. Z wyglądu przypomina kulę ziemską, jednak podział na kontynenty jest – delikatnie mówiąc – umowny. Nie ma to jednak najmniejszego znaczenia, gdyż kręcić naszym globusem będziemy tylko po to, by przemieszczać się pomiędzy przygotowanymi przez twórców atrakcjami. Są ich trzy podstawowe rodzaje: turnieje, w których można (bądź nie – jeśli wymagają określonego miejsca w rankingu) wziąć udział, szkoła tenisa oraz **rozliczne minigierki**. Do tego dochodzi jeszcze dom, w którym zmienisz ubranie i ekwipunek, a także odpoczniesz, zregenerujesz siły.

Ostatni element – męczenie się zawodnika – został dodany chyba trochę niepotrzebnie. Nie ma bowiem większego wpływu na przebieg zabawy, a tylko zmusza do odwiedzania domu i wybierania się co jakiś czas na wakacje. (Jest to element taktyczny – trzeba tak dobierać czas urlopów, by nie przegapić żadnego istotnego turnieju.)

Na początku szczególnie zalecane jest wzięcie kilku lekcji w szkole. Poziomów zaawansowania jest kilka, na każdym zaś sporo zadań do wykonania. Początkowo są one niekomplikowane – trzeba zrobić wolej, kilka razy skorzystać z lobu – w sam raz, by nauczyć się podstaw sterowania, które zresztą jest niezwykle proste i intuicyjne. Później jest już trochę trudniej – wygranie partii za pomocą konkretnego uderzenia nie należy do najłatwiejszych, a zrobienie tego trzy razy w ciągu określonego limitu sekund (co daje złoty medal) jest już bardzo trudne. Na szczęście każdy test powtarzać można w nieskończoność – trzeba tylko uważać na poziom zmęczenia, by zawodnik nie nabawił się kontuzji. Dodatkowo każdy start poprawia też statystyki – oczywiście rozwój uzależniony jest od tego, jak dany sprawdzian się powiedzie.

Kariera jest bez wątpienia najciekawszym trybem gry, jednak nie uniknięto w niej jednego drobnego mankamentu. **Tenisistów jest tu tylko 20** – 13 mężczyzn i 7 kobiet. Można zaś wziąć udział w kilkudziesięciu turniejach, niestety oponentami zawsze będą ludzie z tej samej puli – poziom trudności rozgrywek uzależniony jest od tego, kto jest do nich dopuszczany. Jeśli przystąpić do gry może każdy, będzie łatwo. Jeżeli zaś bilet wstępu dostanie tylko osoba znajdująca się w pierwszej setce rankingu, o każdą piłkę trzeba będzie walczyć bardzo długo – choć wciąż z tymi samymi osobami. Oczywiście pula jest jeszcze dodatkowo zawężana przez to, że kobiety nie mogą grać sam na sam przeciwko mężczyznom – jedyne tego typu połączenie możliwe jest w grze deblowej.

Najlepszy tenis, jaki kiedykolwiek pojawił się na komputerach.

Kręgle i bingo

VT3 nie pretenduje do miana realistycznego symulatora – to raczej radosna, szybka zręcznościówka, która ma przede wszystkim bawić. Dlatego też autorzy dodali do rozgrywki najbardziej charakterystyczny element serii: minigry. Zostały one wplecione w tryb kariery – są kolejnym sposobem na poprawienie umiejętności zawodnika. Wyobraźnia twórców ma bez wątpienia granice, ale i tak znajdują się one daleko poza tymi, które wyznaczają szaleństwo u reszty ludzkości. W co można zagrać?

Wybór jest bardzo duży – i rośnie wraz z postępami. Mamy tu tenisową wersję Space Invaders (trzeba niszczyć zbliżające się do siatki roboty wystrzeliwujące piłeczki), kręgle (serwujesz wielgachną piłką do tenisa), lawinę (zbierasz turlające się z góry owoce i omijasz gigantyczne piłki), curling, bingo itd. Minigry zajmują zwykle około minuty. Szkoda tylko, że są dostępne jedynie w trybie kariery.

Co prawda, menu główne pozwala na natychmiastowe ich uruchomienie, jest to jednak tryb przeznaczony tylko dla wielu graczy (najczęściej dwóch).

Bawić się można tylko przy jednym kompie (co jest dziwne, bo wersja gry na X360 obsługuje już bez problemu sieć). Niestety w wersji, w którą dane mi było grać (angielskiej – w Polsce Virtua Tennis 3 wyjdzie zlokalizowany, wyda go CD Projekt), nie sposób uruchomić trybu dla dwóch osób bez dwóch padów – choć przy użyciu klawiatury gra się bezproblemowo. Wiąże się to z jednym z licznych drobnych błędów natury technicznej, których niestety Sumo Digital nie udało się uniknąć. Na szczęście nie są one na tyle irytujące, by zniechęcić do zabawy.

Najlepszy tenis

Aktualnie bardziej satysfakcjonującej i dającej większą frajdę gry tenisowej na pewno nigdzie nie znajdziesz – Virtua Tennis 3 zjada całą konkurencję na śniadanie. Konsolowcy co prawda trochę na niego narzekają, głównie ze względu na wtórność – tak naprawdę niewiele się w nim, poza grafiką, zmieniło od czasu drugiej części. Nam to jednak w żadnym razie nie przeszkadza. Nic, tylko brać i grać! |CDA|

OCENA 8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- szybka i szalenie grywalna
- mnóstwo świetnych minigier
- tak dla początkującego, jak i profesjonalisty
- kłopoty z ustawieniem sterowania
- tylko 20 oponentów w karierze...

Czy wiesz, że...

Najdłuższy tenisowy mecz w historii miał miejsce w 1982 r. podczas ćwierćfinału Pucharu Davisa. John McEnroe wygrał z Matsem Wilanderem 9-7, 6-2, 15-17, 3-6, 8-6. Spotkanie trwało 6 godzin i 32 minuty.

Rekord ten został pobity w 2004 roku podczas turnieju Rolanda Garrosa – jednak pojedynek między Fabrice Santoro a Arnaudem Clémentem musiał zostać przerwany z powodu późnej pory. Panowie więc dokończyli pojedynek następnego dnia – w sumie trwał on 6 godzin i 35 minut.

PRODUCENT: BLACK SHEEP STUDIO
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 19,90 ZŁ
WWW.PLAY.PL

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

GATUNEK: WYŚCIGI
MULTIPLAYER: TAK

DVD 05/2007

CZARNY IWAN | JAK JEDZIESZ, BARANIE?!

CHAMPION SHEEP RALLY

Zanim ktoś wpadnie na pomysł wyścigów ślimaków i dżdżownic, może uruchomić rajd, w którym na starcie znajdzie się stado owiec. Ale czy warto?

Hodowcy owiec w Polsce mają wiele rozrywek. Nie tylko mogą urządzać strzyżenie na czas czy konkurs artystycznego malowania kopytek swych podopiecznych. Parę lat temu specjalnie dla nich powstała gra zatytułowana The Sheep (którą wykuto w stajni Minds Eye). Zabawa polegała na zapędzeniu kudłatych zwierzaków do zagrody. Co się działo później, już nie wiemy, ale na pewno impreza była tip top.

Championsheep Rally to gra innego rodzaju. Nie tylko dla wielbicieli owiec merynosowych polskich pogrubionych, pięknych beriszonów czy uroczych rambouilletów. Tym razem nie dokazujemy z owieczkami, lecz wystawiamy jedną z nich w wyścigu. Mieliśmy już takie gry, w których zamiast czterech kółek były cztery lub dwie nogi. Ot, choćby sławetny Struś Szybki Lopez (moim zdaniem, bardzo niedoceniony przez brać redaktorską) albo Living World Racing, w którym dla odmiany ścigają się myszy, wiewiórki i inne gryzonie.

Wyprawa po złote runo

Miałem wątpliwości, czy gra, w której bohaterami są dawcy wełnianych czapek i oscypków, będzie na tyle zabawna i grywalna, by chciało się przy niej posiedzieć dłużej niż pięć minut. I tak zastanawiając się nad tym dogłębnie spędziłem z owcami uroczy dzień, a potem wieczór, heh. Miła odmiana po ostatnich wyścigach z Crazy Frogiem 2, w których beznadziejna grafika walczyła z niedorobioną fizyką.

Czy leci z nami owca

Od razu trzeba zaznaczyć, że **target gry to dzieciaki**. Nie ma tu statystyk owiec w stylu współczynnik tarcia kopytek w adidasach lub bez albo wielkości łba do oporu powietrza. Wybieramy lepszy model owieczki, kierując się jego krótkim opisem, np. Zygmunta, który jest *„z powołania akrobatą i łatwo się go prowadzi”*, albo Rodżera, *„króla szybkości, ale trudnego w prowadzeniu”*. Te różnice rzeczywiście występują i mogą zdecydowanie wpłynąć na ostateczny wynik rajdu. Opłaca się więc eksperymentować z różnymi owcami, hehe. Kłopot jest tylko taki, że z całego stadka (11 sztuk) początkowo dostępny jest tylko sterany i zmęczony życiem Zygmunt. Pozostałe, młodsze, odrzutowe modele owiec są kolejno odblokowywane po wygranych wyścigach. Co mi się nie podobało, to to, że w trybie Spęd, czyli wyścigach rozgrywanych na całym świecie, liczy się tylko pierwsze miejsce. Jeśli będziesz drugi, to tak jakbyś był ostatni, przegrywasz i nie zostajesz zakwalifikowany do kolejnego rajdu. To dziwne o tyle, że **tryb mistrzostw zostaje uaktywniony dopiero po ukończeniu Spędu**. Ja sobie z tym jakoś poradziłem, ale już widzę siedmioletniego kajtka, który wyprzedza niemal całą stawkę, przybiega drugi i zostaje poinformowany, że biegł jak łamaga i niech lepiej spada. No dobra, nikt tu nie mówi „spadaj, baranie”, ale i tak powinno to zostać inaczej rozwiązane, tym bardziej że w grze nie ma stopniowania trudności.

Klawiszologii czar

Jeszcze jedna rzecz, niby drobiazg, ale denerwujący, to **brak możliwości samodzielnego obłożenia klawiszy**. Okej, fajnie, że mamy 2 warianty ustawienia kontrolera, ale oba są beznadziejne. Ten, kto ułożył klawiszologię, powinien za karę przez miesiąc grać na takim ustawieniu. Wymyślił to tak: kierunki kursorami, skok [Spacją] i strzał (akcja) prawym [Altem]. Prawą dłonią sterujemy więc owcą i jeszcze trzeba sięgać kciukiem do [Alta]. Można oczywiście lewą ręka stukać w [Spację] i [Alt], przypominam tylko, że obok jest mała niespodzianka w postaci klawisza Windows.

Ślimaki serpentyn

Owieczki nie dysponują zbyt wieloma animacjami, ale mają za to sporo animuszu. Przede wszystkim **trasy są bardzo fajnie pokręcone**. Początkowo dość łatwe – właściwie rynny, w których nasze wełniane kule się toczą. Stopniowo robi się coraz trudniej, pojawiają się rozpadliny, przepaście, wąskie kładki nad rwącą rzeką lub innym bajorkiem błota. Może się też zdarzyć, że drogę zatarasuje wywrócone drzewo lub wilk, który wyskoczył z krzaków. Niestety powiedzonko „nosił wilk razy kilka, ponieśli i wilka” w tej grze się nie sprawdza. Wilk zawsze wygrywa. Jedna z odmian wyścigu polega nawet na tym, że ostatnia owca na okrążeniu zostaje przez wilka porwana i pożarta. Matematyka tego wyścigu jest taka, że tak czy siak do mety dobiega tylko jeden zawodnik. Brutalne!

Ale, ale, wracając do tras. Bardzo podobało mi się, że nie są to tylko poskręcane serpentyny jak w Crazy Frog Racerze 2. **Na każdej planszy znajdują się skróty, dzięki którym można wyraźnie wyprzedzić przeciwników**. Nie na tyle jednak, by przestali stanowić zagrożenie. Skróty nie są jakoś specjalnie oznaczone, więc trzeba się uważnie przypatrywać, aby je zauważyć. Na dodatek skorzystanie z nich jest też pewnym wyzwaniem, bo wiąże się z ryzykiem, np. można spaść w przepaść (jakiś wandal wyrwał deski z mostu).

Byczo jest

Oczywiście **plansze są szalenie różnorodne**. Jest górskie pastwisko z żywymi przeszkodami w postaci rozpędzonych i wściekłych jak osy byków. Jest i kraina wiecznych śniegów, w której można spotkać wygłodniałe wilki. Dla tych, co wolą cieplejsze rejony, przygotowano Wielki Kanion i Daleki Zachód. Na uwagę zasługują tu przeszkody w postaci śmiertelnie groźnych skorpionów i metalowych wózków w kopalniach, o które można rozbić łeb. Plansz jest o wiele więcej, zobaczycie sami. W każdym razie nie tylko wyglądają całkiem nieźle, ale i gra się na nich dobrze. Jedyny minus to taki, że zwykłe przeszkody na trasie, jak np. kamienie, można tylko przeskakiwać. Jeśli owca wskoczy na głaz, od razu spadnie na pysk i przykryje się nogami. Powiedzmy, że te kamienie są bardzo śliskie.

Kill him!

Trochę rozczarowało mnie, że owieczki mają tak skromny arsenał. Są śmieszne, np. wyrzutnia kurczaków albo dopalacz w postaci dwóch wielkich silników odrzutowych, które pojawiają się po bokach. Szkoda tylko, że tak mało tej broni. Świetnym pomysłem jest za to możliwość wskakiwania na grzbiety innych owiec. Przeciwników można potraktować jako swoiste trampoliny i zyskać kilka metrów przewagi. Kłopot jednak jest taki, że lider narażony jest na taki sam atak. Fajnie jechać „na barana”, ale już służyć jako taksówka nie jest tak wesoło.

Było miło

Championsheep Rally to gierka, którą możesz potraktować jak podwieczorek po ciężkich zmaganiach w Gothicu 3 lub innym The Sims. Możesz też gierką zająć nadpobudliwego siostrzeńca lub innego małolata z rodziny. Wydany przez Play tytuł jest **w polskiej wersji językowej**, dziwne jednak, że w pudełku nie ma nawet kawałka instrukcji. Ale w sumie po co ona komu – tylko baran sobie z grą nie poradzi. CDA

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ niezłe tryby zabawy, jak Głodny wilk czy Skacząca owca
- ⊕ wesoła i zabawna
- ⊕ niezłe trasy
- ⊖ brak możliwości samodzielnego obłożenia klawiszy
- ⊖ brak stopniowania trudności
- ⊖ trochę irytujących drobiazgów, jak niemożność wskakiwania na kamienie

Lekkostrawny, zabawny i niedrogi relaksator z owieczkami w roli głównej.

PRODUCENT: POINT OF VIEW
DYSTRYBUTOR: ASPYR MEDIA
WWW.ASPYR.COM/PRODUCT/INFO/64

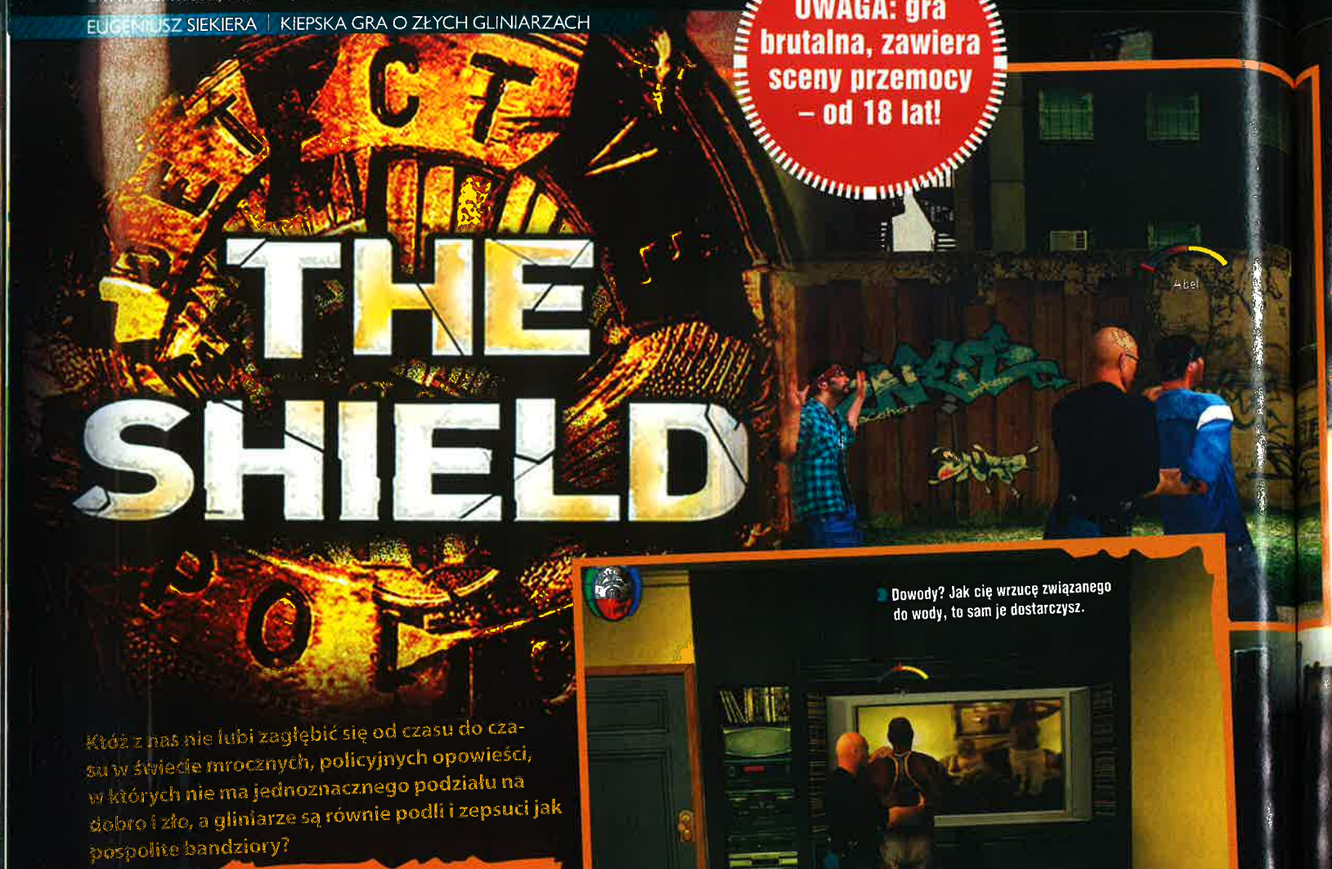
WIN XP
PROCESOR: 1,6 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

GATUNEK: TPP/AKCJA
MULTIPLAYER: NIE

EUGENIUSZ SIEKIERA | KIEPSKA GRA O ZŁYCH GLINIARZACH

THE SHIELD

UWAGA: gra brutalna, zawiera sceny przemocy – od 18 lat!



Dowody? Jak cię wrzucę związanego do wody, to sam je dostarczysz.

Któż z nas nie lubi zagłębić się od czasu do czasu w świecie mrocznych, policyjnych opowieści, w których nie ma jednoznacznego podziału na dobro i zło, a gliniarze są równie podli i zepsuci jak pospolite bandziory?

Filmów w tym tonie było od metra i trochę (jak chociażby niezła „Policja" z Kurtem Russellem czy fenomenalne „Tajemnice Los Angeles" z Kevinem Spacey), ale na nadmiar gier poruszających problem skorumpowanej władzy narzekać nie możemy. The Shield miał zapełnić tę lukę. Produkcja oparta na licencji popularnego i cenionego serialu pod tym samym tytułem (u nas znanego jako „Świat Glin") jest grą, w której stając po stronie prawa mamy okazję łamać je notorycznie, fabrykując dowody, podrzucając je na miejscu zbrodni czy wreszcie torturując i bijąc do nieprzytomności przesłuchiwanych...

Brzmi mocno, prawda? W praktyce niestety nie jest tak różowo. The Shield to **budżetówka pełnym pyskiem**, a brak umiejętności tudzież funduszy na ostateczne szlify zepchnął ten tytuł na samo dno szuflady z napisem „a mogło być tak pięknie". Mogło. Niestety nie tym razem. Jest za to brzydko, nudno i irytująco. A może nawet przede wszystkim irytująco.

Ta gra jest niczym nieociosany kloc drewna, który przy odpowiedniej obróbce miał szansę stać się naprawdę niezłym meblem.

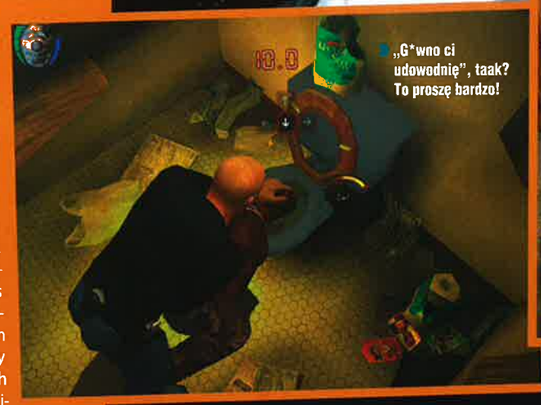
Zabić nudę

W grze samej akcji nie ma aż tak wiele, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Klasycznych etapów, w których siejemy ogniem na lewo i prawo, z początku prawie nie uświadczymy. Odkryjemy za to kilka innych ciekawych pomysłów, które w zamierzeniu miały zapewne być miłą i przyjemną odskocznią od rutynowego strzelania do rzezimieszków. Znajdziemy tu m.in. elementy skradanek. Zrealizowane co prawda tragicznie i zupełnie bez pomyślunku (piję do beznadziejnie zaprojektowanych, zatrważająco małych map), no ale są. Oprócz tego od czasu do czasu ganiamy na krótkim dystansie, biorąc udział w zawodach „goń draba, bo zwieje". A jak już takiego dopadniemy, najczęściej tłuczemy po mordzie, przeszukujemy, wreszcie zakładamy kajdanki, by aresztowanego odstawić na komisariat. Warto nadmienić, że **system walki wręcz jest po prostu fatalny**, a animacja postaci woła o pomstę do nieba. Z całą pewnością jednak najważniejszym elementem gry, jej znakiem rozpoznawczym i zarazem głównym powodem, dla którego na pudełku znalazło się oznaczenie „dozwolone od lat 18", są przesłuchania.

Wyduś to z niego

Ano właśnie, zapomniałem wspomnieć o najważniejszym. W grze wcielamy się w znanego z bezwzględnych metod działania detektywa Vica Mackeya (głosu i wizerunku użyczył znany z ekranu Michael Chiklis). Musicie wiedzieć, że Vic to generalnie nieprzyjemny typ, a do tego strasznie porywczy, więc nim zada pierwsze pytanie, dla zasady najpierw rzuci gościa na ścianę tudzież przywali mu w łeb książką telefoniczną. Po prostu taki ma styl.

Jednak męty, którym dobieramy się do skóry, z początku o tym nie wiedzą i zdarza im się kozaczyć. Dlatego też, chcąc z nich wycisnąć przydatne informacje, trzeba ich będzie odpowiednio zmiękczyć czy to lutując piąchą po nerach, waląc głową o podłogę, podtapiając w kiblu czy nawet przypalając twarz na kuchence. (Ja się tym nie podniecam – po prostu mówię, jak w grze jest.) Czasem niektórzy są wyjątkowo oporni, ale i na nich jest sposób. Trzeba po prostu zrobić małe tournée po lokalu takiego cwaniaka. Rozwalony ekspres do kawy czy kulka posłana w ekran 50-calowej plazmy sprawi, że nawet największy twardziel spęka.



„G*wno ci udowodnię", taak? To proszę bardzo!

Masz prawo wyć z bólu i sypać kumpli, śmieciu!

Przesłuchania przy wszelkiego rodzaju interaktywnych miejscach, jak wspomniana kuchenka czy WC, to jedna z zawartych w grze banalnych minigierek (polegająca w tym przypadku na wciskaniu kursorów w odpowiedniej kolejności). Są one związane z paroma innymi wykonywanymi przez nas czynnościami. Trzeba to oczywiście zaliczyć na plus, problem tylko w tym, że nudzą już przy trzecim podejściu. Jedną z nich jest przeszukiwanie jakiegoś miejsca. Przypomina to zabawę w ciepło-zimno i polega na wodzeniu myszką w odpowiednim kierunku w zależności od wskazań kursora. Mamy na to niewiele czasu, ale jeśli zmieścimy się w wyznaczonym odcinku, znajdujemy prochy, nielegalną broń i inne dobra wszelakie. Te zaś możemy zdeponować na komisariacie, dzięki czemu spada nam tak zwany wskaźnik gorączki – obok zdrowia najważniejszy w tej grze. Cóż to takiego? Już wyjaśniam.

Gorączka sobotniej nocy

Choć balansujemy cały czas na granicy prawa (a w zasadzie notorycznie ją przekraczamy), nie można zapominać, że wciąż występujemy w roli przedstawiciela wymiaru sprawiedliwości. A więc **nie ma mowy o bezsensownym tłuczeniu i zabijaniu wszystkich**, którzy nawiną się nam pod lufę. Nawet pakowanie ołowiu w korpusy tych, co sami nas nim częstują, sprawia, że wskaźnik gorączki powiększa się. A gdy osiągnie punkt krytyczny, game over. Oczywiście zastrzelenie gościa, który się poddaje, rzuciwszy broń na glebę, jest czynem daleko bardziej nagannym niż zabicie kogoś, kto urządza sobie naszym kosztem strzelnicę, ale zarówno w jednym, jak i drugim przypadku upierdliwy wskaźnik rośnie – tyle że z różną prędkością.

Dlatego też miast zabijać bezbronnego, lepiej skuć go w kajdanki (czynność ta związana jest z kolejną minigierką) i przeszukać. Nie tylko zdobędziemy dzięki temu dodatkowe fanty (większość zbirów zawsze coś chomikuje przy sobie – czy to broń, czy prochy), ale i zbijemy tę nieszczęsną garaczkę. Szkopuł w tym, że zabawa w dobrego gliniarza nie zawsze jest możliwa, bo w końcowych etapach wrogów jak „mrówków" i tylko patrzeć, skąd padną kolejne strzały.

Zastrzel draba, jeśli zdołasz

Dlatego też – moim zdaniem – pomysł z gorączką, choć z pewnością ciekawy (bo wcielając się w bezwzględnego gliniarza mimo wszystko musimy trzymać swe mordercze instynkty na wodzy), nie został do końca przemyślany, przez co nieraz doprowadza do ciężkiej cholery. W misjach typowo zręcznościowych mamy i tak wystarczająco wiele na głowie. Czasem zbyt wiele. Nie dość, że trzeba pilnować własnego wskaźnika zdrowia, to jeszcze często towarzyszy nam partner, który jest niestety skończonym debilem pchającym się pod ostrzał przy każdej nadarzającej się okazji. Czasem ginie, nim zdążymy wejść do pokoju, do którego dureń wbiegł z uśmiechem na ustach 5 sekund wcześniej.

Ogólnie rzecz biorąc etapy, w których sięgamy do kabury po ostateczne argumenty, to istna gehenna i z całej gry to właśnie one najsłabiej wypadły. (Szkoda, że w ogóle nie wypadły z gry... inna rzecz, że co by wtedy z gry zostało?) Choć przeciwnicy to barany pierwszej wody, wystarczy kilka celnych strzałów, by posłać nas na deski. Przeżycia nie ułatwia również mało intuicyjny interfejs (każda czynność wymaga użycia jednego z czterech klawiszy akcji – łącznie z chowaniem się za przeszkodą, wchodzeniem na drabinki czy podnoszeniem amunicji) oraz ogólna ślamazarność głównego bohatera. Powiedzieć, że żółw dałby radę obić mu mordę, to za mało.

Kamera też często niepotrzebnie utrudnia grę, drastycznie zmieniając kąt widzenia nawet przy najlżejszym ruchu myszy. Oczywiście jak każe nowa świecka tradycja, save'a w trakcie misji również nie uświadczymy. Tyle dobrze, że etapy są stosunkowo krótkie, a pomiędzy nimi stan gry zachować można już bez przeszkód.

Brzydka jak noc listopadowa

Ukoronowaniem tego popisu amatorszczyzny jest oprawa. Grafika przypomina nam, jak wyglądały gry u schyłku XX wieku. Środowisko jest obrzydliwie kanciaste i sterylne, zaś sylwetki postaci nijakie i na domiar złego fatalnie animowane.

Tyle dobrego, że przynajmniej główny bohater jest podobny z postury i gęby do filmowego oryginału. To chyba jedyny wart odnotowania element oprawy, który nie odrzuca nas od monitora. Reszta cuchnie naftaliną na kilometr. Gwoździem do trumny jest **banalna, przewidywalna fabuła i mizerne dialogi**. Facet, który pisał scenariusz, musiał mieć wyjątkowo podły dzień. Dłużej pewnie i tak nad tym nie siedział.

Szalenie żałuję, że panom z Point of View wyszło takie pospolite „byle co". The Shield jest niczym nieociosany kloc drewna, który przy odpowiedniej obróbce miał szansę stać się naprawdę niezłym meblem. Nie przełomowym czy ponadczasowym, ale z całą pewnością przyzwoitym. To, co wyszło ostatecznie, niestety na takie miano nie zasługuje. |CDA|

4

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 4
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

- ✚ niezły, choć niedopracowany system „gorączki"
- ✚ na licencji serialu
- ✚ kilka ciekawych patentów
- ➖ brzydka i irytująca
- ➖ fatalna AI
- ➖ mizerniutka fabuła i dialogi

- PRODUCENT: MATRIX GAMES
- DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
- CENA: 19,99 ZŁ
- WWW.BATTLESINNORMANDY.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 600 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 8 MB
- GATUNEK: STRATEGIA
- MULTIPLAYER: TAK

GREGORIUS | FRANCUSKIE PLAŻOWANIE

DECISIVE BATTLES OF WORLD WAR II
BATTLES IN NORMANDY™

Maniacy strategii dzielą się zasadniczo na dwie grupy. Pierwsza to ludzie, którzy od biedy potrafią cieszyć się z gierki przypominającej skrzyżowanie lekko strawionej pizzy z dowolnym obrazem Picassa. A druga? Ci właściwie nie uznają innych, bardziej estetycznych produkcji.

Szeregowiec Ryan z lotu ptaka.

Omawiane tu dziecko Matrix Games to raczej ciacho dla tych ostatnich, jednak i niedzielni dowódcy na upartego zarwą kilka nocy bawiąc w Normandii. Temat to co prawda oklepany jak dziewczę na wiejskiej potańcówce, ale cóż, Battles of Normandy nie jest grą nową. Wraz z kilkoma bliźniaczo podobnymi tytułami została odświeżona i wydana przez Nicolas Games w serii Wojny Bitwy Kampanie. Taki powrót po latach zazwyczaj gwarantuje, że z jednej strony program zły nie jest, a z drugiej – siłą rzeczy będzie odstawać.

Ciężkie życie rekruta

Nie inaczej jest tutaj. Już na początku graczy przyzwyczajonych do wodotrysków w samouczkach Battles in Normandy srodze rozczaruje. Jeśli chodzi o wprowadzenie, nie jest zbyt różowo, gdyż jedyne, co oferuje gra, to 9 misji treningowych, których opis znajduje się w niezbyt estetycznym pliku .pdf na płytce. Skutek: nieustanna żonglerka za pomocą [Alt] i [Tab]. Przyjemne to jak wkurzony sierżant wśród rekrutów, ale co poradzić. Dobrze, że chociaż ten cyrkowy zestaw spełnia swoje zadanie i nie zostawia gracza samego sobie na polu bitwy.

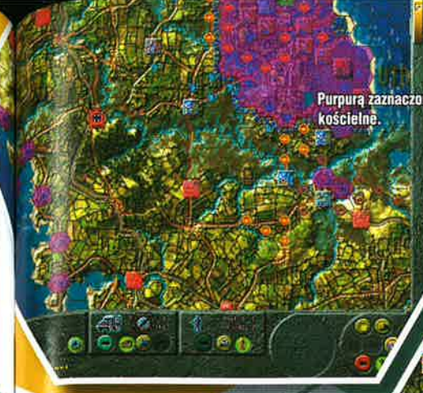
W innym przypadku zwyczajnie nie dałoby się grać. Battles in Normandy to klasyczna strategia turowa z całym dobrodziejstwem inwentarza w postaci dziesiątek ikon, statystyk, tokenów, tabel i innych elementów kojarzonych bardziej z Excelem niż grą komputerową. Na początku można dostać zawrotu głowy!

Po rozpoczęciu zabawy można się przekonać, że twórcy posłużyli się klasycznym zestawem misji. Prócz **głównej kampanii do przejścia jest siedem o wiele krótszych scenariuszy**, które są jej świetnym uzupełnieniem. Dużym plusem jest zróżnicowanie. Do gracza należeć będzie m.in. przeprowadzenie desantu na podwójnie obsadzonej przez Niemców plaży Omaha czy ostateczne przełamanie linii frontu w końcowej fazie inwazji. Moim faworytem, niezależnie od strony konfliktu, są jednak zmagania w rejonie Falaise, gdzie w kotle znalazło się 90 tys. Niemców. Zadanie proste jak EKG nieboszczyka: eksterminacja lub ucieczka, zależnie od strony.

Pochwała należy się również za kampanię, która naprawdę wiernie oddaje warunki, w jakich przyszło się zmagać żołnierzom. Począwszy od silnie ufortyfikowanych plaż, a skończywszy na trzymanych w rezerwie liniach pancernych, wszystko jest ułożone zgodnie z podręcznikami historii. Kolejną zaletą, a być może nawet największą niespodzianką gry jest druga kampania pod tytułem Plan Rommla. Powinna ona zadowolić fanów różnego rodzaju historii alternatywnych, gdyż tu bataliony stalowych rumaków niemieckiego generała zostały rzucone na pierwszą linię i z radością wgniatają w ziemię zdezorientowanych Jankesów. (Jak wiadomo, Rommel planował wdeptać w ziemię potencjalny desant dywizjami pancernymi, zanim alianci zdołają umocnić się na przyczółkach. Szczęściem jego teoria niespecjalnie spodobała się Naczelnemu Dowództwu.)

Bohechy walki

Rzeczone czołgi to jedynie bardzo mała część sprzętu, jakim operujemy. Jak przystało na strategię turową, Battles in Normandy oddaje pod rozkazy wszystko, czym rzeczywiście walczyły obydwie strony. Być może czasem w pewnym uproszczeniu, ale i tak lista jest imponująca. Operując na batalionach mamy do dyspozycji czołgi, piechotę, jednostki transportowe, saperskie, artylerię, statki itd., itp. Walka nie sprowadza się tu do prostego puszczenia czołgów z osłoną piechoty. Należy wziąć pod uwagę absolutnie każdy aspekt: teren, porę dnia, trzeba zadbać o dostawy i ich ochronę, logistykę, nie zapominając jednocześnie o odcinaniu transportów wroga za pomocą bombardowań, akcji partyzanckich czy zmasowanych ostrzałów artylerii. A to tylko niewielki ułamek możliwości gry! Nie starczyłoby miejsca, by je wszystkie przybliżyć – wystarczy powiedzieć, że manual składa się prawie z 60 stron niemal czystego tekstu.


Purpurą zaznaczono państwo kościelne.

By zrobić tego screena, musiałem walić nosem w klawiaturę.

Szkopy gasną w oczach.

Również komputer nie jest głupi. Doskonale daje sobie radę z wyszukiwaniem słabych miejsc w linii frontu i nie gorzej wykorzystuje dziury w osłonie transportów, przez co jest trudnym przeciwnikiem. Z lubością buduje umocnienia i izoluje nasze wysunięte jednostki. Jego poziom można jednak na początku dostosować do umiejętności żywego przeciwnika – duża elastyczność jest wielką zaletą Battles in Normandy. Spodobała mi się także przejrzystość zasad, wedle których rozstrzygane są walki. Mamy do dyspozycji szereg tabel, które obrazują właściwie wszystkie obliczenia, jakie mają miejsce podczas zmagań. Dodatkowo, za pomocą obrazków kości do gry, świetnie zilustrowany jest element losowy – doświadczony gracz zawsze wie, czy zdoła ukatrupić wroga, czy też słońce raczej spali jego motykę.

Trochę rdzy

O ile zasady walki są przejrzyste, o tyle interfejs już niekoniecznie. Pierwsze wrażenie nie jest zbyt ciekawe – pstrokacizna aż bije po oczach. Ikony są przekolorowane, nieestetyczne i trudno się do nich przyzwyczaić. Z funkcjonalnością jest już nieco lepiej. Właściwie każdy element ma podręczną pomoc, co się przydaje, zważywszy że do niektórych paneli trudno się dostać na intuicję. Skróty działają bez problemu i naprawdę się przydają.

Graficzna toporność interfejsu niestety pokrywa się z ogólną estetyką mapy, na której toczymy boje. Powiedzmy sobie szczerze: wizualnie Battles in Normandy nie jest dobra, nawet jak na hardkorową strategię. Irytuje brak skalowania – byle powiększenie owocuje pikselozą, jakiej dawno nie widziałem. Podobnie sprawa wygląda z dźwiękiem. Tło muzyczne to właściwe dla tego typu gier marsze i inne melodie, powszechnie kojarzone z armią. Niestety, irytują po kilku minutach tak jakością, jak i ogólnym wrażeniem. Pozostałe dźwięki są OK – być może dlatego, że nie ma ich zbyt wiele.

Dziś Battles In Normandy jest grą co najwyżej przeciętną. Dwa i pół roku, jakie minęło od jej światowej premiery, zrobiło niestety swoje. Mimo wszystko jednak warto rzucić na nią okiem – choćby ze względu na **dobrą AI oraz atrakcyjną cenę**. Faktem jest, że oprawa audiowizualna przypomina miejscami radosne czasy pierwszych procesorów Pentium, ale cała reszta sprawuje się jeszcze dość dobrze i potrafi zainteresować. Podejrzewam jednak, że po Battles in Normandy sięgną jedynie wytrawni stratedzy. Ale też nie jest to przecież gra adresowana dla tych, którzy klasę strategii oceniają po cut-scenkach czy animacjach pojazdów. Takowi powinni omijać ją naprawdę szerokim łukiem... |CDA|

Gry z Matrixa

Wraz z Battles in Normandy wydane zostały inne tytuły tego samego developera:

Battles in Italy
Podobna do recenzowanej niemal tak jak bracia K. do siebie. Battles in Italy zawiera trzy duże scenariusze, w których prowadzone są walki na Sycylii oraz w okolicach Salerno i Anzio. W porównaniu do poprzedniczki, poza zmianą teatru i rozmachu działań wojennych, wprowadzono kilka poprawek oraz w niewielkim stopniu udoskonalono interfejs. Pojawiła się możliwość poddawania oddziałów, dodano także jednostki polityczne. Zmianie uległy również zasady współpracy państw walczących ramię w ramię. Oprawa w zasadzie taka sama, choć mapa wydaje się nieco bardziej dopieszczona.

War in the Pacific
Kolejna, oparta już na innym engine'ie, klasyczna turówka ze stajni Matrix. Jeśli Battles in Normandy wydawała się skomplikowana, ta przerasta ją o kilka długości. Dwieście stron manuala jest wystarczająco wymowne. Gra stworzona jest z niesamowitym rozmachem: operujemy tu na bardzo dokładnej mapie świata, zawiadując jednostkami wszelakiego typu. Każda z nich potraktowana jest indywidualnie, składa się z określonych elementów i służą na niej zupełnie różni ludzie. Rozgrywka to klasyczne dla turówek działania, a w przypadku Japonii dodatkowo elementy ekonomiczne. Graficznie War in the Pacific jest uboga. Mapa i pastelowe elementy interfejsu mogą się nawet miejscami podobać, jednak potrzebne dane i większość ikon jest zdecydowanie za mała i przez to wygodna jak o 5 numerów za małe buty. Intuicyjność obsługi w tym przypadku to niestety abstrakcja. Ogólnie – pozycja dla maniaków.

War Plan Orange
Jeżeli chodzi o warstwę techniczną, wystarczy powiedzieć, że użyto tu poprawionego silnika z Wojny na Pacyfiku. Zainteresować może za to fabuła. Strategia ta składa się z dwóch kampanii, które ilustrują plan, jaki powstał w USA na okoliczność wojny z Japonią w latach dwudziestych ubiegłego wieku. Jest to o tyle zajmujące, że lotniskowce były jeszcze w powijakach, cały więc nacisk położono na walki pancerników i niszczycieli. Rozgrywka zatem jest nieco inna – szczególnie że i część sprzętu jest mniej znana strategom otrzaskanym z drugą wojną światową.

Klasyczna strategia turowa z dziesiątkami ikon, statystyk, tokenów i innych elementów kojarzonych bardziej z Excelem niż grą.

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 3
AUDIO 3

PODSUMOWANIE

- ⊕ duży realizm
- ⊕ ciekawe scenariusze
- ⊕ elastyczność w konfiguracji
- ⊕ tematyka
- ⊖ leciwa
- ⊖ przekolorowana grafika
- ⊖ tutorial mógłby być lepszy
- ⊖ raczej dla maniaków

- PRODUCENT: SPROING
- DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
- CENA: 79,99 ZŁ
- WWW.UNDERCOVER-GAME.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1,6 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB
- GATUNEK: PRZYGODOWA
- MULTIPLAYER: NIE

MARTIN | BOMBA! ATOMOWA. DLA III RZESZY...

UNDERCOVER

OPERATION WINTERSUN

Nie matura, lecz chęć szczera z profesora zrobi bohatera – wydaje się, że właśnie takie hasło przyświecało twórcom Undercover, jednej z ciekawszych przygodówek wydanych w ostatnich miesiącach. Przygotuj się na wyprawę głęboko za linie wroga.

Tematyka II wojny światowej od dobrych kilku lat inspiruje twórców wszelkiego rodzaju strzelanek czy strategii czasu rzeczywistego. To aż zaskakujące, że ta sceneria i tematyka są raczej obce grom przygodowym. Wszystko może się jednak zmienić za sprawą produkcji austriackiego studia Sproing i niemieckiej firmy Anaconda (należy przyznać – to obecnie drugi na świecie wydawca gier przygodowych).

Frontowe opowieści?

Typowa opowieść o frontowych dziejach szarego wojaka stawiającego czoło niemieckim dywizjom nie stanowi dobrej wody na młyn przygodówkowej fabuły. Potrzeba jej spisków, tajnych baz wypełnionych śmiercionośną bronią i oczywiście – odzianych w kuse spódniczki pięknych kobiet, o które raczej trudno było pod Stalingradem czy na plażach Normandii, gdzie akurat w 1944 roku francuskie (na)turystki wyjątkowo nie dopisały. Stąd właśnie spiski, tajne bazy i śmiercionośne bronie posłużyły za podstawę fabuły Undercover. Nie brakuje w niej również wyjątkowo pięknej kobiety, ale spokojnie, spokojnie – wszystko po kolei.

Akcja gry ma miejsce w 1943 roku, kiedy to nazistowskie Niemcy – mimo sporych problemów i wielu przegranych bitew – wciąż dysponowały ogromnymi siłami i raczej nic nie zwiastowało szybkiego i korzystnego dla aliantów końca wojny. Ty sam wcielasz się w brytyjskiego naukowca – profesora Johna Russela. Jak gdyby nigdy nic siedzi on sobie w londyńskim domu, je śniadanie i czyta poranną gazetę, mając całą wojnę tam, gdzie za parę godzin będzie miał śniadanie. Niestety, jeden telefon krzyżuje mu plany nie tylko na najbliższe godziny, ale i całe lata. Russela wzywają do siedziby brytyjskiego wywiadu, gdzie zostaje poproszony o zweryfikowanie materiałów wykradzionych przez pewną berlińską agentkę.

Czy zastałem Herr Flicka? Albo chociaż von Smallhausena?

O krok od iluminacji...

Zdobyte dokumenty to część planów budowy i użycia nowoczesnej broni masowego rażenia – bomby uranowej, która za pomocą rakiet dalekiego zasięgu może zagrozić nie tylko Anglii, ale także Stanom Zjednoczonym. Aby w pełni zrozumieć konstrukcję tej nowej broni, należy zdobyć resztę jej planów przechowywanych w stolicy Rzeszy. Z niejasnych przyczyn misja ta zostaje powierzona właśnie jemu, w efekcie czego zwiedzi m.in. Berlin, Stalingrad oraz małe, ale znaczące w tej historii bawarskie miasteczko... i sporo innych miejsc.

Napięcia i emocji nie brakuje, oprócz zdradzonych już fragmentów fabuły w grze przewijają się jeszcze inne wątki ze spiskiem najwyższych rangą oficerów Rzeszy włącznie!

Jest klasycznie

Już po kilku chwilach obcowania z Undercover nie będziesz miał wątpliwości, że **otrzymałeś klasyczną przygodówkę point'n'click** ze statycznymi dwuwymiarowymi lokacjami, na które nałożono trójwymiarowe modele postaci, ptaki, efekty wiatru i inne elementy dynamizujące.

Mechanika rozgrywki prezentuje się iście „staroszkolnie" – począwszy od prostego sterowania z lewym przyciskiem myszy odpowiedzialnym za oglądanie przedmiotów i prawym za ich używanie, przez przepojemne kieszenie spodni bohatera. (Chociaż nie mieszczą małego czołgu, są odpowiednie do przechowywania kilku łopat i sporego laboratorium chemicznego.) Są i takie dawne smaczki jak wyświetlanie wszystkich wypowiadanych kwestii nad głowami postaci. **Przygodówkowi wyjadacze** (a nawet emeryci... nie żebym pił do EGM, któremu praktycznie wyrwałem tę grę z ręki) **będą zatem w raju.**

Całkiem logicznie

Gdy zaczynasz funkcjonować w środowisku gry, szybko się okazuje, że podstawą zabawy są rozmaite kombinacje znalezionych przedmiotów. Nie ma tu jednak budowy helikoptera z gumy do żucia i kostki masła. Jednym razem musisz obrać ziemniak, aby nakarmić kruka, kiedy indziej zajmujesz się przygotowywaniem kwasu do rozpuszczenia zamka w drzwiach, a jeszcze innym razem starasz się skonstruować pułapkę na myszy. Najważniejsze w tym wszystkim jest to, że każda kombinacja przedmiotów jest logiczna czy może określając to dosadniej – zdroworozsądkowa, i nie wymaga kilkugodzinnego ślęczenia w jednej lokacji i stosowania starej metody „wszystko ze wszystkim i na wszystkim". Krótko mówiąc – **jeśli myślisz logicznie, grę ukończysz bez solucji.**

Skoro o logice mowa – zagadkom również należy się kilka dobrych słów. Co prawda, zamki szyfrowe, układanie mechanizmów ze znalezionych kół zębatych czy przeprowadzanie towarzyszącej ci pięknej agentki przez zaciemnione fragmenty berlińskiego archiwum nie stanowią wielkich przełomów w gatunku przygodówek, mimo to zostały naprawdę solidnie zaprojektowane i świetnie komponują się z akcją opowiadanej przygody.

Teraz trochę o kobietach

Wspomniałem juz, że w grze nie brakuje również pięknej kobiety. To właśnie dzięki Anne Taylor część planów tytułowej operacji Zimowe Słońce trafiła w ręce Brytyjczyków. Jest ona jedną z kilku postaci, które będą ci towarzyszyć podczas rozgrywki. W Undercover jednak nie zastosowano żadnych opcji przełączania się pomiędzy bohaterami. Towarzyszący ci agenci po prostu stoją w ciemnych zaułkach czy kątach pokoju, od czasu do czasu służąc przydatną poradą. Głównie jednak czekają na pomyślne efekty twoich działań, zaś jedynego fragmentu, w którym para John i Anne współpracuje ze sobą (jak już pisałem – John musi przeprowadzić ją przez mroki niemieckiego archiwum), równie dobrze mogłoby w grze w ogóle nie być.

Anne jest jednak bardzo ważną postacią w całej historii nie tylko ze względu na spódniczkę mini. Jest po części powiązana z etapami rozgrywki, które odchodzą od tradycyjnego schematu klasycznej gry adventure. Zdarzają się bowiem fragmenty, w których musisz ją uratować z płonącego samolotu w ograniczonym czasie (w grze pojawiają się dwa etapy na czas) czy też zdecydować o tym, kto z towarzyszących ci agentów przekazywał informacje nazistom. Tradycjonaliści będą się tu krzywić, że kupując przygodówkę nie zamierzają ćwiczyć giętkości nadgarstków i refleksu – ale akurat w tej grze się to sprawdza. W końcu to wojna – i nawet naukowiec kulom się kłania.

Na dobry koniec

Nad Undercover spędziłem kilka godzin, które z pewnością mogę zaliczyć do udanych. W graniu nie przeszkadzała także polonizacja przygotowana przez krajowego wydawcę – firmę Nicolas Games. Zlokalizowane zostały nie tylko napisy (jak w większości wydawanych ostatnio gier), ale również głosy postaci, spośród których nie zawodzą przede wszystkim lektorzy wcielający się w głównego bohatera i seksowną Anne. Właściwie jedynym poważnym zarzutem, jaki mam wobec całej gry, są dość niechlujnie wykonane przerywniki filmowe, których mierna jakość odstaje na tle innych, dopracowanych elementów tej produkcji.

Mimo tego mankamentu Undercover: Operation Wintersun stanowi pozycję obowiązkową dla miłośników przygodówek, sporo radości sprawi także wszystkim fanom tematyki drugowojennej, którzy chociaż raz chcieliby zwyciężyć Niemców czymś bardziej wyrafinowanym niż pepeszą czy thompsonem – czyli potęgą (swego) umysłu. |CDA|

Oho, ktoś tu się bawi bronią. Nuklearną.

Fajna ta uliczka, tylko troszkę w biodra ciśnie.

Tak, to ja jestem agent Mudder, a on jest agentem Scary.

Das is dojcze archiwum. Ale cii, bo to Top Geheim wiadomość.

Oldskulowa opowieść o tym, jak III Rzesza budowała bombę atomową.

PRODUCENT: AVALANCHE SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: DISNEY INTERACTIVE
WWW.MEETTHEROBINSONSGAME.COM
WIN XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB
GATUNEK: ARCADE
MULTIPLAYER: NIE

CORMAC | POZNAJ ROBINSONÓW... PONOWNIE

Disney's MEET THE ROBINSONS

Mimo niespecjalnie chlubnego rodowodu – bohaterka tej recenzji jest oczywiście „przygrywką" do animowanego filmu Disneya „Rodzinka Robinsonów" – Meet the Robinsons nie sprawia wrażenia produkcji kleconej na kolanie w przerwie na kawę. Nawet jeśli tak właśnie powstała, ludzie, którzy ją robili, bardzo sprawnie poskładali elementy w całość.

Ty jesteś Robinson? Robinson Crusoe?!

Po włączeniu gry wylądowałem w starożytnym Egipcie w skórze młodego Wilbura Robinsona, który w filmie – o ile wiem – jest postacią drugoplanową, tu zaś gra pierwsze skrzypce. Pierwszy epizod jest krótkim wstępem, swoistym tutorialem, na końcu którego Wilbur wsiada do wehikułu czasu i wraca do domu, czyli do przyszłości bardzo odległej w czasie od naszego tu i teraz. Nietrudno się domyślić, że skoro autorzy gry postanowili wyeksponować drugoplanową postać, to i fabuła nie została z filmu zerżnięta. Historyjka scalająca kolejne epizody została wymyślona na potrzeby gry, ale oczywiście nawiązań do kinowego pierwowzoru jest multum. Przerywniki filmowe, o dziwo, nie zostały zapożyczone z filmu – informacja ta zdziwiła mnie tym bardziej, że są naprawdę bardzo dobre i zabawne. Mógłbym przysiąść, że wycięto je z filmu, a nie stworzono od podstaw. Jedyne, do czego mogę się przyczepić w kwestii otoczki fabularnej, to to, że nie zostałem należycie wprowadzony w świat gry – właściwie rzucono mnie do niej i powiedziano „masz, baw się". Ci, którzy w przeciwieństwie do mnie oglądali film, zapewne nie będą mieli tego problemu, a i ja po jakimś czasie poczułem bluesa.

Różnięcie z klasyki

Meet the Robinsons jest bardzo klasyczną arcade'ówką zapożyczającą pomysły z bardzo wielu innych gier (w tym legendarnej, na 8-bitowce! – o tym dalej) i łączącą ją w całość, do której trafiły jedynie śladowe ilości oryginalnych rozwiązań. Jeśli chodzi o te ostatnie, sprowadzają się one właściwie do tego, że Wilbur – jak to filmowe dzieciaki z przyszłości mają w zwyczaju – ma w zanadrzu (czy raczej zdobędzie w czasie podróży) fajne gadżety, z których się co i rusz korzysta. Znajdzie się wśród nich m.in. skaner, dzięki któremu możemy dowiedzieć się istotnych rzeczy o różnych przedmiotach, rękawica, za pomocą której można ciskać kule energii i specjalne działko rozkładające trafione przedmioty na części składowe (przydatne np. do niszczenia przeszkód czy pancerzy przeciwników). Z tych ostatnich możemy budować różne niezbędne lub przydatne w wędrówce rzeczy, o ile znajdziemy odpowiednie schematy, które autorzy pochowali na planszach.

Na clue programu składa się w Meet the Robinsons część platformówkowa, zawierająca wszelkie kanoniczne elementy – półeczki, przełączniki, znajdźki, przeciwników (w tym bossów). Na początku zdziwić może fakt, że sterowanie nie przewiduje... skakania. Dla pecetowców jest to rozwiązanie bardzo nietypowe, jednak konsolowcy widzieli je już tu i ówdzie – Wilbur automatycznie wdrapuje się na niskie przeszkody i sam skacze, jeśli podbiegnie do krawędzi, którą da się przeskoczyć. Mamy też przycisk akcji, dzięki któremu wykonujemy różne czynności w zależności od sytuacji (np. rozmawiamy, wspinamy się na wyższą przeszkodę albo przyciskamy do ściany, by przejść po wąskiej półce). Oczywiście takie podejście do sterowania ogranicza swobodę i zwiększa poczucie liniowości, ponieważ czasami to nie zdrowy rozsądek decyduje o tym, gdzie Wilbur może się dostać, tylko zamysł projektantów etapów. Jeżeli ci ostatni nie przewidzieli, że powinieneś móc się na coś wdrapać, nie wdrapiesz się tam, choćby przeszkoda sięgała Wilburowi piersi. Można jednak do takiego rozwiązania przywyknąć – po jakimś czasie już nie przeszkadza w zabawie.

Prawie jak TRON.

Na wprost wehikuł czasu, po prawej protonowa suszarka.

Kopę lat, panie Rockford!

Bardzo miłym dodatkiem do etapów platformówkowych są epizody specjalne. Znajdziemy wśród nich m.in. coś, co jako żywo przypomina znane wam z naszej płyty Ballance – Wilbur zamknięty w przezroczystej kuli musi przetoczyć się przez labirynty półek, wyrzutni i dmuchaw. W późniejszej części gry zdobywamy też rękawice, które pozwalają Wilburowi kopać. Jeśli damy nura pod ziemię w odpowiednim miejscu, trafimy na... Boulder Dasha! Dla młodszych graczy słów parę wyjaśnienia – Boulder Dash to kultowa (w prawdziwym, nie marketingowym i rozmienionym na drobne znaczeniu tego słowa) zręcznościowo-logiczna gra z 8-bitowych komputerów (patrz rameczka). Boulderowe etapy Meet the Robinsons udowadniają, że stare pomysły są wciąż nieprawdopodobnie miodne i warto do nich wracać. Gra daje nam też możliwość (a niekiedy przymusza) rozegrania partyjki Powerballa – prostej (ale niekoniecznie łatwej) minigierki, w której rzucając kulkami energii trzeba zniszczyć murek przeciwnika, a następnie trafić w schowaną za nim bramkę, podczas gdy przeciwnik próbuje dobrać się do bramki gracza. Ot, nic wielkiego – kilka nieoryginalnych pomysłów, które jednak bardzo ożywiają grę jako całość i sprawiają, że można spędzić przy niej dłuższy czas nie nudząc się.

To całkiem rzetelnie zrobiona, przyjemna platformówka, która nie różnie z filmu na potęgę.

Siadaj, cztery minus

Pod względem wykonania gra nie jest zachwycająca, co było do przewidzenia, zważywszy na fakt, że wyszła na wiele platform o bardzo różnych parametrach technicznych, a produkcje na licencji filmów rzadko są dostosowywane do możliwości różnych systemów. Podobać się może kreskówkowy styl graficzny narzucony przez filmowy oryginał, jednak wykonanie pozostawia już sporo do życzenia i jeśli się w tytuł, który jest tylko odpryskiem filmu. O przerywnikach już pisałem – są świetne. Kiepska jest natomiast muzyka, przy czym motyw odgrywany w menu i podczas instalacji zwyczajnie mnie wkurzał (instalując grę musiałem wyłączyć głośniki). Na tle biednej muzyczki nieźle natomiast wypadają głosy postaci, co specjalnie nie dziwi, ponieważ w udźwiękowieniu gry wzięli udział aktorzy z filmu (piszę cały czas o wersji angielskiej).

W ogólnym rozrachunku Meet the Robinsons wypada nieźle. Rzecz jasna, wciąż jest to tylko gra na podstawie filmu(*), jednak całkiem zręcznie poskładana do kupy, która tym razem nie śmierdzi. Pamiętamy pecetowego Shreka 2? No właśnie... Nie potrzeba jednak aż tak drastycznych porównań, by uznać, że gra studia Disney Interactive to całkiem rzetelnie zrobiona, przyjemna platformówka, która w dodatku nie różnie z filmu na potęgę, bo ma własną fabułę i cut-scenki. Za wiele takich gier na PC nie dostajemy, więc może warto się jej przyjrzeć. **[CDA]**

(*) Tak, wiem – Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay... Ale umówmy się – ta zaiste doskonała gra to wyjątek, na tle którego tym wyraźniej widać, że inne produkcje na filmowych licencjach generalnie ssą.

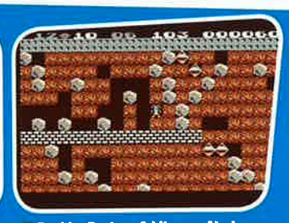
OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 6
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ przyjemna jako całość
- ⊕ nie różnie z filmu na potęgę
- ⊕ cut-scenki
- ⊕ etapy alternatywne
- ⊕ aktorzy z filmu
- ⊖ niemal zero oryginalności
- ⊖ technicznie zacofana
- ⊖ kiepska muzyka

Boulderowy etap z Meet the Robinsons.



Boulder Dash na 8-bitowym Atari.

Boulder Dash (aka **Rockford**) to fantastyczna gra wydana w 1984 roku m.in. na Atari, Spectrum, Commodore i Apple II. Kierowało się w niej kopaczem imieniem Rockford, który musiał się dostać w odpowiednie miejsce ukazanej w przekroju pionowym planszy tak, by zebrać diamenty, nie zginąć pod spadającym kamieniem, nie wpaść w szpony potworów i nie zablokować drogi przesuwając lub podkopując niewłaściwy głaz. Miodność – kosmiczna.

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.TMNTGAME.COM
- WIN XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB
- GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIÓWKA
- MULTIPLAYER: NIE

HUT SĘDZIMIR | MÓWI 'DUDE!'

TMNT

Z czym kojarzą się wam... żółwie? Z długowiecznością, wytrwałością, solidnością, pewnie też z mądrością, prawda? No i oczywiście z przysłowiową już poowoolnoooooością. To tak samo jak mi – i dlatego tak bardzo zaskoczyło mnie, że TNMT to jedna z najszybszych zręcznościówek, w jakie miałem okazję zagrać na PC!

Teenage Mutant Ninja Turtles to gra bazująca na licencji filmu TMNT wytwórni Warner Bros., który na ekrany kin na całym niemal świecie trafił wiosną tego roku. U nas jednak pojawi się dopiero we wrześniu i wtedy też do sklepów trafi zlokalizowana wersja gry TNMT. Dlaczego jednak nie mielibyśmy napisać o grze już teraz, skoro jest dostępna w całej Europie?

Piękny sunset...

TMNT of Persia

Zmutowane Żółwie Ninja to już – wbrew nazwie – wcale nie nastolatki. W tym roku obchodzą swoje... 23 urodziny (patrz ramka), a największą popularnością cieszyły się na przełomie lat 80. i 90. Film „TMNT" to próba odświeżenia trochę zapomnianych bohaterów.

Styl rozgrywki, jaki oferuje TMNT, najłatwiej opisać słowami 'Prince of Persia light' – to nie przypadek, że zarówno serię przygód księcia, jak i zręcznościówkę o żółwiach stworzyło to samo studio, czyli Ubisoft Montreal. Gra składa się z ponad **20 poziomów**, a niemal każdy z dwóch sekwencji dwojakiego rodzaju – tych, w których żółwie biegają i skaczą, oraz tych, w których walczą z przeciwnikami. Zwykle więc wygląda to tak, że po rozpoczęciu poziomu trzeba pokonać jego fragment, oczywiście pełny pułapek, dziur, uskoków, stromych ścian itd. W ten sposób dociera się do jakiejś otwartej przestrzeni (np. dach budynku), na której dochodzi do walki z kilkunastoma przeciwnikami. Potem znów trzeba pokonać trochę przeszkód, po raz kolejny z kimś walczyć, czasem trafi się jakiś większy kizior, czyli boss.

Jeszcze TMNT czy już TRON?

Nie pozwolę ci zginąć, bracie, po prostu nacisnę spację!

Żółwie na start

Również ruchy żółwi przywodzą na myśl karkołomne akrobacje Pers(i)a, z tą tylko różnicą, że w serii PoP animacje bohatera były bardziej dopracowane. Ogólnie rzecz biorąc gra jest dość prosta (nawet kiedy żółw ginie, by przywrócić go do życia wystarczy odpowiednio szybko stukać w spację) i średnio uzdolniony gracz powinien przejść ją w około 300 minut, czyli mniej więcej pięć godzin. Podaję w pierwszej kolejności minuty, a nie godziny, ponieważ gra sama mierzy czas pokonania kolejnego poziomu i na końcu wystawia noty za szybkość. Ten zabieg powoduje, że stosunkowo prosta gra zaczyna budzić emocje – gdyby nie licznik czasu, gracze powyżej ósmego roku życia szybko znudziliby się TMNT. Tym bardziej że...

...system walki użyty w grze jest złożony, ale niezbyt przemyślany, przez co i tak używa się jednego klawisza, który wciśnięty kilkakrotnie uruchamia różne kombosy. Poza tym jednym ciosem są jeszcze kopniak (ale nie liczy się do kombosów), blok oraz uderzenia specjalne (inne dla każdego z mutantów), które aktywować można wtedy, gdy żółw pokona dziesięciu przeciwników pod rząd, nie doznając przy tym żadnych obrażeń.

W praktyce jednak rzadko kiedy jest możliwość użycia tego rodzaju ciosu, przeciwnicy są bowiem dość skuteczni, ich uderzenia dochodzą do celu, co gorsza często nie sposób się przed nimi uchronić. To pozbawia zabawę subtelności – po prostu wali się w jeden klawisz, aż wszyscy wrogowie padną.

Fajnym pomysłem jest współpraca żółwi – jeśli gracz korzysta z ruchów ninja (podwójny skok, bieg po ścianie itd.), udowadnia, że imię rodziny jest dla niego ważne, a wtedy wciskając klawisz [Alt] można wezwać na pomoc kompanów, a to po to, by przeskoczyć przez większą dziurę, a to po to, by pokonać przeciwników. Szkoda, że mechanizm pojawia się dopiero mniej więcej od jednej trzeciej gry – będą gracze, którzy do tego momentu nie dojdą.

Średniak

Wszystko to składa się na grę, która nie zmieni raczej obiegowej opinii, zgodnie z którą filmowe licencje reprezentują co najwyżej średni poziom. Oczywiście i od tej zasady zdarzają się wyjątki, ale TMNT raczej do nich nie należy. Gra jest – to naprawdę najlepsze słowo – sympatyczna, ale słaba praca kamery (często nie wiadomo dokładnie, gdzie iść... a sekundnik tyka) i system walki wyraźnie słabszy od sekwencji platformowych sprawiają, że dużo więcej dobrego na jej temat napisać nie można, dude! |CDA|

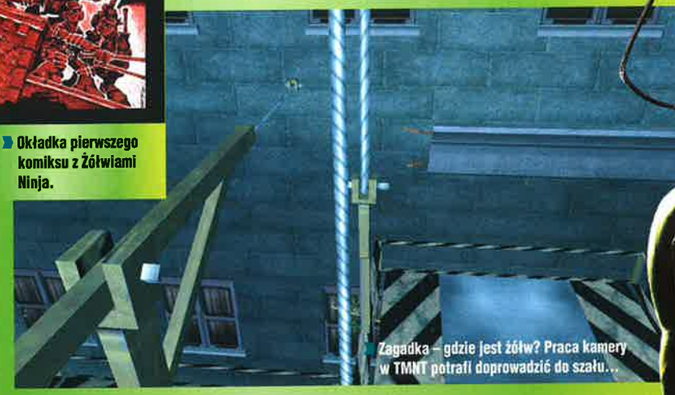
„Żółwie są do zupy!" – Taaa? To macie!!!

Teenage Mutant Ninja Turtles

Żółwie Ninja narodziły się podczas swobodnej wymiany pomysłów pomiędzy dwójką przyjaciół rysowników – Kevinem Eastmanem i Peterem Lairdem. Szukali oni grupy superbohaterów skutecznych w walce z łotrami, ale jednocześnie zabawnych, tak by historyjki z ich udziałem dawały również pole do żartów z komiksowych schematów. To właśnie dlatego pierwszy numer komiksu o Żółwiach Ninja, wydany zresztą za pieniądze ze zwrotu podatku, opatrzony jest ilustracją parodiującą okładkę komiksu „Ronin" Franka Millera.

Okładka pierwszego komiksu z Żółwiami Ninja.

Prawdziwą popularność jednak seria zdobyła nieco później, kiedy nietypowymi wojownikami zainteresowała się firma zabawkarska Playmates Toys. Jej szefowie uznali bowiem, ze figurki z Żółwiami Ninja (i ich mistrzem, szczurem Splinterem) będą marketingowym strzałem w dziesiątkę. Węsząc dobry interes zainwestowali w markę, doprowadzili do wyprodukowania serialu animowanego z czwórką nastoletnich uczniów mistrza Splintera i... odnieśli niesamowity sukces. Na początku lat 90. Żółwie i ich charakterystyczne odzywki – 'Cowabunga!' czy 'Dude!', znał każdy dzieciak!


Zagadka – gdzie jest żółw? Praca kamery w TMNT potrafi doprowadzić do szału...

Jak ogromna większość adaptacji filmów – taka sobie.

Michelangelo – w pomarańczowej bandanie, uzbrojony zwykle w nunchaku lub tonfę. Nosi imię Michała Anioła, najwybitniejszego przedstawiciela Renesansu, malarza, rzeźbiarza, architekta i poety. To zartowniś i... kochaś – w komiksach, filmach animowanych i kinowych miał sześć dziewczyn.

Leonardo – najstarszy z żółwi, uzbrojony w dwa miecze ninja, na głowie nosi bandanę koloru niebieskiego. Jego imię pochodzi od Leonardo da Vinci.

Raphael – buntownik bez powodu, sprawia najwięcej kłopotów mistrzowi Splinterowi, walczy przy użyciu dwóch sai (długie sztylety ninja) i nosi czerwoną bandanę. Nazwany na cześć Raphaela Santi (Raffaello) – malarza, autora wielu fresków i płócień głównie o tematyce sakralnej.

Donatello – walczy bronią o nazwie bō, czyli specjalnym kijem, nosi bandanę koloru fioletowego. To specjalista od elektroniki, maszyn mechanicznych, gadżetów. Imię odziedziczył po renesansowym rzeźbiarzu, który zasłynął m.in. rzeźbą św. Marka zdobiącą kościół Orsanmichele we Florencji.

OCENA 7

- GRYWALNOŚĆ 6
- WIDEO 7
- AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ szybka zręcznościówka – na PC rzadkość
- ⊕ żółwie są sympatyczne, nie sposób ich nie polubić
- ⊖ praca kamery
- ⊖ toporny, w praktyce, system walki
- ⊖ dość łatwa

- PRODUCENT: SCS SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: TOPWARE
- CENA: 49 ZŁ
- WWW.BUSDRIVER.TOPWARE.PL
- WIN XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB
- GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIÓWKA
- MULTIPLAYER: BRAK

DVD SPEC 01/2007

ELD | ZOSTAĆ KIEROWCĄ GIMBUSA!

BUS DRIVER

Gdyby zrobić ranking zawodów z marzeń dziecięcych, na pewno kierowca autobusu zmieściłby się w pierwszej piątce.

SCS Software po dwóch częściach 18 Wheels of Steel postanowił pójść za ciosem i stworzyć grę, w której wielkie, amerykańskie ciężarówki zastąpią miejskie autobusy. Tym sposobem otrzymaliśmy Bus Drivera, który jeszcze w fazie produkcji zapowiadał się na tytuł bardzo atrakcyjny.

Co, chcesz się ścigać?!

Duży ruch uliczny to problem dla kierowców busów.

12 na 30

W Bus Driverze poprowadzić możemy **dwanaście autobusów na trzydziestu różnych trasach**. Podzielono je na pięć stopni trudności, każdy kolejny odblokowuje się po zaliczeniu poprzedniego. Wszystkie trasy ulokowano w jednym mieście i na jego obrzeżach, a zadania są dość zróżnicowane, choć wszystkie polegają na przewozie pasażerów.

W pewnym wieku faceci kupują sobie duże czerwone wózki.

W niektórych misjach gimbusem przewozimy dzieci do szkoły, w innych pełnimy rolę kierowcy autobusu miejskiego jadącego trasą na lotnisko czy przez centrum, kiedy indziej przewozimy turystów.

Ciężki, ogromny i pot z niego spływa

Tych, którzy spodziewali się, że Bus Driver będzie symulatorem, muszę rozczarować. Jedyny realizm, jakiego doświadczyłem w Bus Driverze, to problemy z kierowaniem tymi wielkimi potworami. Skręcają wolno, trudno je rozpędzić, a kiedy już ruszą, zahamować jest sztuką. Zresztą w grze duże znaczenie ma samopoczucie pasażerów, a gwałtowne hamowanie czy piracka jazda oznaczają ujemne punkty. Tu liczy się precyzja (np. w czasie zabierania pasażerów z przystanku), przestrzeganie przepisów drogowych oraz bezpieczeństwo pasażerów. Każde nasze zachowanie za kierownicą jest premiowane punktami lub karane ich odjęciem.

Bez widoku

Największą bolączką gry jest na pewno **brak widoku z kabiny prowadzonego autobusu**. Kierujemy zza pojazdu, co czasem jest dodatkowym problemem, bo trudno właściwie ocenić odległość przedniego zderzaka od przeszkód. Problemy są też przy skręcaniu czy nawet podjeżdżaniu do przystanku. Ale mimo wszystko model jazdy jest dość prosty. Po kilkunastu minutach powinniście bez problemu kierować tym wielkim wozem. Pozostanie tylko trzymać się przepisów drogowych, a będzie dobrze.

Krótka trasa

Sporym problemem Bus Drivera jest także... nuda i to, że gra jest krótka (wbrew pozorom to nie jest wzajemnie sprzeczne). Każdą trasę przejeżdża się w jakieś trzy do pięciu minut, co po pomnożeniu przez trzydzieści tras daje ledwie dwie godziny zabawy. Nuda natomiast spowodowana jest tym, że tak naprawdę każde nasze zadanie sprowadza się do tego samego, czyli jeżdżenia i przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Niby na tym właśnie polega praca kierowcy MPK, ale wydaje mi się, że wielu chłopców po zagraniu w Bus Drivera może zweryfikować marzenia i postawić na zostanie strażakiem.

Więcej niż skromnie

Warto też w dwóch słowach wspomnieć o tym, jak wydana jest gra. Rozumiem, że trudno ją nazwać hitem, ale za blisko 50 złotych spodziewałbym się troszkę więcej. Tymczasem jest to wielkie kartonowe pudło z samotnym kompaktem w środku. Dla ambitnych jest także instrukcja. Oczywiście tylko na płycie CD. Cóż, a można to było wydrukować na dosłownie czterech karteluszkach...

Umarłe miasteczko

Graficznie Bus Driver to oczywiście klon 18 Wheels of Steel. Olbrzymie, tętniące życiem miasto to w rzeczywistości kilkadziesiąt krótkich, prostych tras, a kilka pojazdów, które mijamy po drodze, na pewno niczego nie ożywia. To tylko sunące gdzieś „pudełka". Dźwiękowo jest jeszcze gorzej. Pisk hamulców, wrzaski przerażonych pasażerów albo kompletna cisza i nuda. Do wyboru, do koloru.

Autobus dobrany pod kolor

Komu mógłbym polecić tę grę? Chyba tylko perfekcjonistom, którzy kochają składać ubrania w kostkę, a kolor ich butów nieprzypadkowo zgrywa się z kolorem krawatów. Jeżdżenie z prędkością 20-40 kilometrów na godzinę, parkowanie z granicą błędu pięciu centymetrów, przestrzeganie wszelkich przepisów drogowych to raczej nie dla mnie. Nudne jest jednak życie kierowcy MPK. Przynajmniej w Bus Driverze. |CDA|

OCENA 4

GRYWALNOŚĆ	5
WIDEO	4
AUDIO	3

PODSUMOWANIE

- + realizacja marzeń z dzieciństwa
- − brak widoku z kabiny
- − krótka
- − graficznie słabo
- − cena w stosunku do jakości

BUS DRIVER

PRODUCENT: CCP
DYSTRYBUTOR: CCP GAMES
CENA: 19,95$ + 14,95$
WWW.EVE-ONLINE.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

GATUNEK: MMORPG
MULTIPLAYER: TAK

ALLOR | ELITE DLA ELITY

EVE ONLINE

„Miasto zbudowane z Drewna tworzy się w Lesie
Miasto zbudowane z Kamienia tworzy się w Górach
Miasto zbudowane z Marzeń tworzy się w Niebiosach"
z cyklu Dom'Ruysini

Odległa przyszłość. Targana międzygwiezdnymi wojnami wielkich korporacji ludzkość odkryła pierwszy naturalny tunel podprzestrzenny. Po drugiej stronie nie było wojny, tylko nietknięta ręką ludzką pustka. I Nowy Eden, system gwiezdny. I nadzieja. Nadzieja na pokój, na lepsze jutro. To ona przyciągnęła miliony osadników, odkrywających kolejne systemy i zakładających po drugiej stronie nowe domy. Z daleka od starych problemów, niechlubnej przeszłości... Tak narodziła się EVE, lepszy świat po drugiej stronie.

Ale przeszłość o ludzkości nie zapomniała. Nagle tunel znikł, odcinając kolonistów nie tylko od przeszłości, ale także źródeł zaopatrzenia. Przetrwały tylko nieliczne z nowych światów, garstki osadników, które zdołały przystosować się do zastanych warunków. Niemal zapomniano o zdobyczach cywilizacji, o podróżach między gwiazdami. Ale w końcu ludzkość wróciła w opuszczone tereny. A rasy, które wyewoluowały przez stulecia odcięcia, przypomniały sobie także o sposobie rozstrzygania sporów, które miały nadzieję zostawić za sobą. Tak wybuchła nowa wojna.

Tym razem jednak ludzkość w porę się opamiętała. Choć zniszczono wiele miast, a miliony straciły życie, udało się zawrzeć rozejm. Tak nastała nowa era, nowa EVE. EVE, w której ty, graczu, miałeś szczęście się narodzić. W której ogranicza cię jedynie wyobraźnia i zaangażowanie. EVE Online.

Nowy świat

Dzieło (notabene pierwsze) islandzkiej firmy CCP ujrzało światło dzienne w maju 2003 i miało podtytuł Second Genesis. Od tego czasu wiele się zmieniło, wyszły bowiem kolejne dodatki: Castor (grudzień 2003), Exodus (listopad 2004), Cold War (lipiec 2005), Red Moon Rising (grudzień 2005) oraz Revelations (listopad 2006). Wszystkie darmowe, wystarczy jedynie kupić grę (tylko na stronie producentów – nie trafiła ona jeszcze do dystrybucji pudełkowej) oraz opłacać abonament w standardowej dla gier MMO cenie **14,95$ miesięcznie**. Dzięki temu zawsze ma się aktualną EVE. Pozostaje jednak pytanie – czy warto?

Odpowiedź prosta nie jest. Owszem, jest to **największy kosmiczny MMORPG**, wygląda super i daje niesamowite wprost możliwości, ale... no właśnie, o te wszystkie możliwości chodzi, co widać już w trakcie tutoriala. A nawet jeszcze wcześniej, przy tworzeniu postaci.

Nowa rzeczywistość

Do wyboru mamy cztery rasy, ale to dopiero początek. Potem do wyboru są jedna z trzech Bloodlines (określają, do jakiej części danego społeczeństwa należy nasz pilot, coś jak podział na elfy ciemne i jasne w fantasy) i płeć (ma znaczenie tylko w wyglądzie portretu). Gdy się z tym uporamy, przychodzi pora na rozdział dodatkowych punktów pomiędzy atrybuty (charyzma, inteligencja, percepcja, pamięć i siła woli – zależy od nich, jak szybko będziemy się uczyć nowych umiejętności) oraz wybór pochodzenia (zawsze z kilku możliwych – modyfikuje to atrybuty). Po ustaleniu atrybutów przychodzi pora na umiejętności. Te dobieramy poprzez wybór kariery (jako żołnierz, handlowiec lub przemysłowiec) oraz specjalizacji (np. żołnierz frontowy lub sił specjalnych – ma to dodatkowy wpływ na znane na początku gry umiejętności).

Na koniec zostaje już tylko ustalenie wyglądu zewnętrznego (możliwości są ogromne, ale ograniczają się póki co do popiersia) oraz imienia (na tym ekranie widzimy także podsumowanie wszystkich wcześniejszych wyborów, z listą umiejętności, atrybutami itp.). Jeśli nie jest już przez kogoś zajęte (bo wszyscy gracze znajdują się tu w jednym wspólnym świecie, nie ma podziału na serwery jak np. w World of Warcraft), lądujemy na stacji kosmicznej i...

Nowe życie

...i zaczyna się tutorial. Można go oczywiście pominąć, ale byłby to wielki błąd. Nie darmo trwa dobre trzy godziny, mimo że poznajemy w jego trakcie w zasadzie same podstawy. To niestety skutek uboczny wielkich możliwości, jakie EVE oferuje graczom.

Aby zacząć, trzeba bowiem mieć pojęcie o poruszaniu się w przestrzeni wewnątrz układów gwiezdnych i podróżach międzygwiezdnych z wykorzystaniem sieci bram, co wiąże się nierozerwalnie z używaniem rozbudowanego autopilota. Do tego dochodzi wydobywanie minerałów i ich przetwarzanie, przyjmowanie misji od agentów oraz handel – zarówno w obrębie stacji, jak i całego regionu.

Ale i to nie wszystko, bo musimy się jeszcze dowiedzieć co nieco o modyfikowaniu wyposażenia na naszym okręcie, rozwijaniu postaci, obsłudze sensorów, nawet o ubezpieczeniach na wypadek nieszczęśliwego wypadku... I oczywiście o walce oraz związanej z nią klasyfikacji systemów pod względem bezpieczeństwa. Jak na trzy godziny jest tego sporo, na szczęście interfejs jest dość logiczny, więc jeśli tylko przyswoimy sobie podstawową zasadę jego działania („jeśli nie wiesz, co zrobić, kliknij prawym przyciskiem myszki"), zbytnich problemów z rozpoczęciem nowego życia mieć nie powinniśmy. Nie znaczy to jednak, że po ukończeniu wstępu EVE nie będzie już miało dla nas tajemnic...

Nowa kariera

Co dalej? Jeśli zamierzamy cały czas grać solo, w zasadzie niewiele. Owszem, będziemy coraz bogatsi, zyskamy nowe umiejętności, lepsze okręty... Wraz ze zdobywaniem zaufania u agentów danej korporacji i rasy będziemy też mieli dostęp do coraz bardziej zaawansowanych misji, o ile oczywiście zamiast w wydobywanie minerałów zechcemy się bawić w najemnika.

Co ciekawe, misje te są zazwyczaj ograniczone czasowo – i jest to czas rzeczywisty, a nie samej gry. Jeśli więc na wykonanie którejś będziemy mieli jeden dzień, a zgłosimy się do niej na ochotnika, lepiej, by nam w tym czasie nikt nie przeszkadzał. Bo niewywiązanie się z obietnicy skutkuje obniżeniem zaufania, co w skrajnych przypadkach kończy się wręcz zerwaniem kontaktów przez agenta! Za szybsze wykonanie zadania dostaniemy zresztą dodatkową kasę czy przedmioty. Najważniejsze, że zwiększy się nam reputacja, a wraz z jej wzrostem będziemy mieli dostęp do lepszych agentów i bardziej lukratywnych zleceń.

Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by się w takie coś w ogóle nie bawić. Równie dobrze można pozostać przy wydobywaniu

Najlepszy kosmiczny MMORPG, nawiązujący do legendarnego Elite.

DX 10?

Pod koniec roku ma się pojawić patch, dzięki któremu gra będzie w stanie wykorzystać możliwości oferowane przez DirectX 10. A że i bez tego wygląda bardzo dobrze... cóż, dobrego nigdy za wiele, prawda?

Rozwój postaci

Opiera się na umiejętnościach (ogólnych lub specjalistycznych) podzielonych na kategorie – czegoś takiego jak poziom doświadczenia w ogóle tu nie ma. Aby nauczyć się nowej umiejętności, wystarczy zakupić odpowiednią „księgę". Potem spędzamy nad nią trochę czasu (rzeczywistego!) i gotowe – poznaliśmy nową umiejętność na poziomie 1. Maksymalny poziom to 5, a żeby go osiągnąć, potrzebny jest tylko czas – nie ma żadnych punktów doświadczenia ani tajemnych nauczycieli.

W trakcie nauki można robić dowolne inne rzeczy, ponieważ rozwijamy się w tle. Kruczek polega na tym, że rozwijamy po jednej umiejętności naraz, nie można ich kolejkować. Jeśli zależy nam na czasie, wypada więc cały proces zawczasu zaplanować, biorąc pod uwagę inne czynności wykonywane w świecie rzeczywistym (sen, szkoła, praca...), bo poznanie wszystkich umiejętności i doprowadzenie ich do poziomu 5 zajmuje około trzech lat!

Rock & baza & wróg do rozwalenia.

Walka

W zasadzie wygrywa się ją w momencie doboru uzbrojenia i okrętu dopasowanego do naszych umiejętności. Oczywiście wiedza to nie wszystko – im większą gotówką dysponujemy, tym lepsze rzeczy możemy kupić, choć najlepszych nie dostaniemy na wolnym rynku. Są one zazdrośnie strzeżone przez te nieliczne korporacje, którym udało się odkryć odpowiednie plany (z czym zresztą był związany niezły przekręt – rok temu wyszło na jaw, że jeden z pracowników CCP przekazywał plany wybranej korporacji, zapewniając jej przewagę w wojnie z innymi).

Sama walka to już tylko wykorzystanie posiadanych urządzeń w odpowiednim momencie starcia, ale nie ma się co łudzić, że dysponując początkowym złomem będziemy w stanie zagrozić komuś z dużo lepszym sprzętem.

Niesamowita grywalność w połączeniu z ogromnymi możliwościami jest zarówno największą zaletą, jak i wadą tej gry.

minerałów i przetwarzaniu ich z coraz większą wydajnością w miarę, jak dorabiamy się umiejętności i lepszego wyposażenia. A następnie sprzedaży ich na bardzo rozbudowanym rynku. Ekonomia jest w tej grze oparta na prawach popytu i podaży, a ceny kształtują sami gracze dostarczając surowce, wytworzone przez siebie dobra, a także kupując je od innych, w tym również od postaci sterowanych przez komputer. Ba, system ten jest tak rozbudowany, że mamy dostęp nie tylko do danych z całego regionu, nie tylko możemy zobaczyć historię ceny danego produktu lub surowca, ale nawet zawierać kontrakty terminowe!

Nic też (prócz sumienia?) nie stoi na przeszkodzie w zajmowaniu się piractwem (czytaj: łupieniem innych graczy). Albo wręcz przeciwnie – w bawieniu się w łowcę nagród wyłapujących właśnie takich graczy w zamian za nagrody ustanowione przez poszkodowanych. Możliwa jest nawet kariera Hana Solo, czyli przemycanie dóbr objętych embargiem.

Nowi przyjaciele

Ale i to jest w zasadzie dopiero początek. Pełnię możliwości osiągnie się dopiero będąc członkiem większej grupy, czyli tutejszego odpowiednika gildii – korporacji. Każdy gracz należy w EVE do jakiejś korporacji, tyle że na początku jest to niewiele znacząca gildia kierowana przez komputer, która w zasadzie niczego nie zapewnia.

Wystarczy jednak zgromadzić niecałe dwa miliony (co można zrobić nawet w pojedynkę – i to w ciągu parunastu godzin), nauczyć się odpowiedniej umiejętności (podstawowe zarządzanie korporacją – od jej poziomu zależy, ilu członków będzie mogła mieć maksymalnie nasza organizacja) i już możemy zakładać własną.

A to daje kilka bardzo poważnych bonusów. O wspólnym pomaganiu sobie nie warto nawet pisać, bo do tego organizowanie się nie jest wcale potrzebne. Ale już wspólny hangar z dostępnymi dla członków okrętami czy bazy – bo korporacje mogą budować własne siedziby, co tanie nie jest i wymaga wielu surowców – są przecież bezcenne. Do tego dochodzą wspólne fabryki, finanse korporacyjne, wypowiadanie wojny innym organizacjom – dopiero żyjąc w sprawnie zarządzanej grupie (do ogarnięcia tego wszystkiego służy całkiem prosty interfejs i rozbudowana hierarchia) można w pełni zobaczyć ogrom tej gry! Zdobywanie kontroli nad terytoriami, wojny, wyścig naukowy (bo gracz może też wybrać karierę naukowca, z osobnymi misjami, wymyślaniem nowych planów itp.) i militarny to już nie proste zbieranie surowców! Nie tak dawno wprowadzona nowa klasa okrętów – Tytan – jest tak ogromna, że sprawne korporacje muszą poświęcić parę miesięcy, by wybudować choć jeden taki okręt. Dlatego też powstały ich dopiero cztery sztuki, z czego trzy – mimo ich wielkości i siły ognia – uległy już zniszczeniu!

Nowa Elite?

EVE Online to nie tylko najlepszy MMORPG nawiązujący do legendarnego Elite, to także **jedna z najbardziej wciągających gier tego gatunku** w ogóle. Owszem, ma wady – jak choćby codzienna godzinna przerwa konserwacyjna od 13.00 albo dość częste problemy z lagiem i wydajnością serwera, który miewa problemy przy większych bitwach – a zdarzały się już i takie z 1000 okrętów!

Słaba jest także warstwa fabularna, która jednak cały czas jest rozbudowywana – CCP nawiązało porozumienie ze znaną nie tylko z papierowego RPG firmą White Wolf, więc będzie z tym coraz lepiej. Ale mimo to, jeśli tylko uda się pokonać początkową barierę, kiedy to trzeba w krótkim czasie przyswoić sobie naprawdę dużo wiedzy – wyprawa do EVE będzie dla ciebie początkiem nowego życia... Bo jeśli kiedykolwiek fascynowałeś się kosmosem, EVE jest najlepszym (wszech)światem, w jaki można obecnie wsiąknąć. I to dosłownie, bo przecież choćby takie uczenie się umiejętności ma bardzo duży wpływ na organizację czasu w świecie rzeczywistym.

Ta niesamowita grywalność w połączeniu z ogromnymi możliwościami jest jednak zarówno największą zaletą, jak i wadą tej gry. Bo przebija pod tym względem nawet World of Warcraft. Stąd też tylko taka ocena, bo przecież coś jeszcze w życiu robić trzeba – a EVE na to niestety za bardzo nie pozwala... |CDA|

Dolce & Gabbana najwidoczniej też skoczyli do EVE.

Śmierć

Możemy ubezpieczyć się od utraty okrętu. Im lepsza polisa, tym bliższą rzeczywistej wartości statku sumę dostaniemy po przegranej walce. Ale utrata okrętu to wcale nie najgorsza rzecz, jaka może nas spotkać. Bo w momencie wybuchu nasza postać katapultuje się w małym zasobniku, który też może ulec zniszczeniu (na szczęście tylko z rąk graczy)! W takim przypadku do akcji wkracza klon naszej postaci, ale od jego jakości zależy, ile umiejętności zachowamy – w skrajnym przypadku może się więc okazać, że w parę naście sekund straciliśmy dorobek wielu miesięcy gry (zresztą implanty tracimy zawsze – a kosztują krocie)!

Leci statek, leci, leci, leci, leci... na autopilocie.

I jeszcze Prada.

W końcu jakieś normalne krągłości.

Coś po polsku?

EVE dostępna jest jedynie w języku angielskim, ale zainteresowanych odsyłam na największą polskojęzyczną stronę poświęconą temu tytułowi: **http://eve-centrala.pl/**

KONKURS SMS

DO WYGRANIA

2 x karta dźwiękowa SB X-Fi (mX Xtreme Gamer i SB X-Fi mX Xtreme Gamer – Fatality Pro Edition)
Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer to karta przeznaczona dla graczy potrzebujących najwyższej wydajności oraz najlepszej jakości dźwięku z precyzyjnym pozycjonowaniem w przestrzeni. Karta wyposażona jest w najwydajniejszy na świecie procesor audio, który dzięki wielokrotnie nagradzanym technologiom X-Fi CMSS-3D oraz EAX, zapewnia realistyczny dźwięk przestrzenny w zwykłych słuchawkach stereo, a także na głośnikach.

2 x głośniki Creative (Inspire T3100 i Inspire T6100)
Głośniki Creative Inspire T6100 zapewniają niezwykle realistyczny dźwięk w grach i filmach. Dzięki zaawansowanej i solidnej konstrukcji zapewniają wysokiej jakości brzmienie, szczególnie we współpracy z kartą dźwiękową z rodziny Sound Blaster X-Fi. Głośniki Inspire T3100, z atrakcyjnymi nowoczesnymi obudowami doskonale komponują się na biurku i stanowią świetne uzupełnienie komputerów stacjonarnych i przenośnych oraz odtwarzaczy MP3.

2 x słuchawki Creative HS600
Słuchawki Creative HS-600 zapewnią realistyczny dźwięk w grach i komunikację głosową w Internecie. Dźwięk płynący z dużych membran jest realistyczny i szczegółowy. Czuły mikrofon redukujący szumy zapewnia świetną komunikację głosową, a obrotowe ramię można łatwo ustawić w najdogodniejszej pozycji.

Mysz Creative Fatality PRO
Mysz zaprojektowana dla graczy pragnących osiągnąć najlepsze wyniki.

Wystarczy wysłać SMS-a z prawidłową odpowiedzią na pytania konkursowe:

Jak nazywa się najlepsza seria kart dźwiękowych Creative'a?
A) GUS
B) X-Fi
C) PC Speaker

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.CR.X,
gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 czerwca 2007 r.

Fundatorem nagród w konkursie jest CREATIVE

- PRODUCENT: 10TACLE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.WAR-FRONT.DE
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1,8 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB
- GATUNEK: RTS
- MULTIPLAYER: TAK

ELD | CO LUBIĄ TIGERY?

WAR FRONT
PUNKT ZWROTNY

Polski War Front jest na dokładnie takim samym poziomie jak cała gra, czyli trochę powyżej średniej.

Przez ostatni rok dystrybutorzy rozpieścili mnie do tego stopnia, że poczułem się trochę rozczarowany, znajdując w opakowaniu „ tylko" instrukcję. Żeby choć granat... ;)

No ale pudełkowe dodatki nie służą do grania. Cenega przygotowała lokalizację kinową i to chyba dobrze, choć trzeba obiektywnie przyznać, że angielskie i niemieckie speeche w War Front są raczej mocno przeciętne. **Wszelkie teksty są dobrze przetłumaczone**, dialogi czy zdania zachowały sens, literówek nie ma. Dlatego całą energię poświęciłem szukaniu błędów w tłumaczeniu nazw jednostek.

I tu widać brak konsekwencji. Jakieś **70% nazw zostało przetłumaczonych, pozostałe nie.** Dlatego w grze mamy chociażby Wurfrahmen, Wirbelwind, Rheintochter, Tiger czy Elephant, a obok nich występują Komandosi, Spadochroniarze etc. Co zabawne, przetłumaczono w zasadzie wszystkie nazwy angielskojęzyczne i rosyjskie, a niemieckie częściowo. Nie rozumiem na przykład, dlaczego nie przetłumaczono Tiger czy Panther.

W sumie lokalizacja poprawna, jeśli tylko komuś nie przeszkadzają niemieckie nazwy jednostek. A że to w graniu w niczym nie wadzi, polonizację mogę uznać za udaną. |CDA|

OCENA 7

PODSUMOWANIE
- ⊕ brak jakichś większych buraków merytorycznych
- ⊖ granatu nie dano...
- ⊖ a i nazwy jednostek przetłumaczone tak sobie

OCENA GRY: 7+

- PRODUCENT: CD PROJEKT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM
- WIN 2K/XP/VISTA
- PROCESOR: 2,4 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 256 MB
- GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
- MULTIPLAYER: TAK

ALLOR | CZEKAMY NA PATCH...

TEST DRIVE UNLIMITED PL

Świetna gra, spolszczenie w wykonaniu firmy z dużym doświadczeniem – wydawać by się mogło, że sukces murowany, prawda? Niestety to zbyt piękne, by mogło być prawdziwe...

Pierwsze wrażenie jest jeszcze bardzo dobre. W pudełku oprócz gry znajduje się bowiem – poza instrukcją – także mapa całej wyspy z zaznaczonymi najważniejszymi atrakcjami oraz poradnik, w którym podano nie tylko opłacalność zakupu samochodów, ale również dokładne położenie wszystkich salonów, skrótowe zasady jazdy i wyprzedzania oraz opis niektórych misji.

Nieco gorzej jest niestety z samą grą. **Posiadacze Visty (co ciekawe – nie wszyscy) mieli zgryz z instalacją.** Ale patch już na forum CD Projektu jest. Wiele osób ma też problemy z kwestiami mówionymi, które przed końcem zmieniały się w charczenie, mimo że w wersji angielskiej było dobrze. Na to też jest już rozwiązanie, podobnie jak na wywalanie się gry w pewnym specyficznym miejscu wyspy. Część posiadaczy Nvidii narzekało również na przekłamania w grafice, na co na szczęście pomaga zainstalowanie konkretnej wersji sterowników. Na problemy z psuciem stanów gry, które dotknęły niektórych, rozwiązanie też jest, więc nawet pechowcy mogą już – o ile pofatygują się na forum CDP, by zdobyć łatki – grać w miarę bezstresowo. Choć do komfortu, jaki dawała w momencie pisania recenzji wersja angielska jeszcze trochę brakuje.

Najważniejsze jednak, że na maj zapowiadany jest duży patch Atari, który powinien te wszystkie błędy załatwić u źródła, a nie poprzez kombinowanie. Oby, bo gdy wszystko w TDU działa jak należy, mamy tytuł na 10, a jak mamy pecha, to nawet sobie w niego nie zagramy... |CDA|

OCENA 7

PODSUMOWANIE
- ⊕ poprawne spolszczenie
- ⊕ mapa Oahu i poradnik w pudełku
- ⊖ problemy, problemy, problemy...

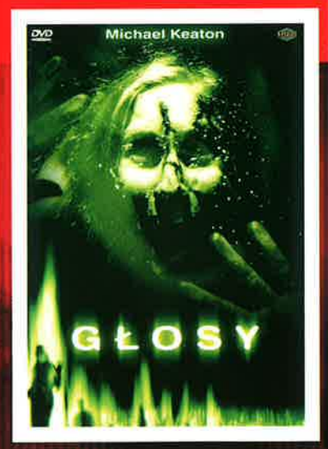
OCENA GRY: 10

KONKURS SMS

Z OKAZJI PREMIERY FILMU GŁOSY 2 MAMY DLA WAS DO WYGRANIA:

3 ODTWARZACZE MP3 CREATIVE MUVO V100

10 FILMÓW „GŁOSY" NA DVD



Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:
Kiedy miała premierę pierwsza część filmu „Głosy"?
A. w 2005 roku
B. w 2006 roku
C. w 2007 roku

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.GS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 czerwca 2007 r.

KONKURS

CZEKAJĄC NA colin mcrae™ DiRT™

Premiera najnowszej części najlepszej gry rajdowej na komputery PC w czerwcu. Jednak już dziś możesz wygrać rewelacyjny monitor LCD firmy Iiyama, lub jeden z 10 zestawów rajdowych Colina.

Do wygrania:
Monitor LCD Iiyama ProLite E1900WS
10 zestawów rajdowych zawierających gry Colin McRae Rally 04 i Colin McRae Rally 2005.

Aby wygrać monitor lub jeden z zestawów, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:
Jakiej narodowości jest Colin McRae?
A. szkockiej B. polskiej C. francuskiej

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.CM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 10 czerwca 2007 r.

Sponsorami nagród są iiyama CDPROJEKT

- PRODUCENT: GSC GAME WORLD
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99.90 ZŁ
- WWW.STALKER-GAME.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB
- GATUNEK: FPS/RPG
- MULTIPLAYER: TAK

DŻEMINAJ | W CIENIU GRZYBA

S.T.A.L.K.E.R.
CIEŃ CZARNOBYLA

Niezwykłe spolszczenie niezwykłej gry. Tak w czterech słowach można podsumować dokonania ukraińskiego-polskiego duetu GSC Game World--CD Projekt. Jeśli w ten sposób nadal układać się będzie współpraca między sąsiadującymi państwami – możemy być spokojni o Euro 2012...

OCENA 9

PODSUMOWANIE
- dobre spolszczenie "telewizyjne"
- głos znanego lektora
- dodatki: mapa Zony i naklejka
- rozbieżności między lektorem a napisami

OCENA GRY: 8+

Wróćmy jednak do samego S.T.A.L.K.E.R.-a, a ściślej – jego wersji polskiej. Wydany w dwóch edycjach – kolekcjonerskiej i standardowej – jako Cień Czarnobyla w obu przypadkach oferuje dobry stosunek jakości do ceny. W wersji „zwykłej" (recenzja edycji dla zbieraczy poniżej) w grubym tłoczonym pudełku znajdziemy, prócz gry na płycie DVD i niezłej instrukcji na kredowym papierze, także dwa upominki – mapę Zony i fluorescencyjną naklejkę – znak ostrzegawczy przed promieniowaniem radioaktywnym.

Nienormalne, czytaj: nadzwyczajne, jest zaś samo spolszczenie gry. Jak dotąd mieliśmy do czynienia z lokalizacjami pełnymi, w których głosy podkładali polscy lektorzy, i kinowymi – w których oryginalnej ścieżce dźwiękowej towarzyszyły polskie podpisy. Spolszczenie S.T.A.L.K.E.R.-a zaś jest... telewizyjne, tzn. **zachowane zostało rosyjskie tło dźwiękowe** – wypowiedzi rozmówców. Te jednak stają się natychmiast zrozumiałe dzięki... lektorowi, którym jest znany z telewizji Mirosław Utta. Naturalnie hybrydę tę uzupełnia typowe już, pełne spolszczenie wszystkich w zasadzie (prócz tekstur) napisów w grze.

Nie sposób narzekać także na jakość lokalizacji. Dialogi są zrozumiałe, zachowany został także – co najważniejsze – klimat rozgrywki i stalkerzy (tu: pan Mirosław) nie cedzą słów przez zęby. Zdarzają się wprawdzie niewielkie rozbieżności pomiędzy jego (pana Mirosława) wypowiedziami a napisami, jednak nigdy nie są one znaczące. W istocie odniosłem wrażenie, że wynikają z doświadczenia lektora, który mimowolnie zapewne upraszczał nadto skomplikowane zdania. Ku mojej radości natomiast zachowany został w polskiej wersji oryginalny zamysł wyciszania wypowiedzi w miarę oddalania się od rozmówcy.

Summa summarum to nieco eksperymentalne spolszczenie S.T.A.L.K.E.R.-a uważam za bardzo dobre. CD Projektowi udało się zarazem sprostać wymogowi zrozumiałości, jak i – równie ważne – zachować klimat oryginału. A jako że sama gra należy bez wątpienia do najciekawszych tytułów tego roku – wracam do Zony. Strielok czeka... |CDA|

- PRODUCENT: GSC GAME WORLD
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 179.90 ZŁ
- WWW.GRAM.PL
- ZAWIERA: NUMEROWANĄ PUSZKĘ METALOWĄ Z „WIATRACZKIEM" I LOGO GRY, PŁYTĘ DVD Z GRĄ, INSTRUKCJĘ NA KREDOWYM PAPIERZE, DRUKOWANĄ MAPĘ ZONY, „PAMIĘTNIK STALKERA", KOSZULKĘ Z LOGO GRY, „LEKI PRZECIWPROMIENNE", STRZĘP ROSYJSKIEJ GAZETY

GEM | ZESTAW PRAWDZIWEGO STALKERA

S.T.A.L.K.E.R.
EDYCJA KOLEKCJONERSKA

Jak już wszyscy dobrze wiemy, istnieje niepisane prawo rynku, w świetle którego każdy głośny tytuł musi być wydany także w wersji kolekcjonerskiej. Nie jest też wcale tajemnicą, że wskutek natłoku takowych większość z nich wyjątkowa jest już tylko z nazwy. Mimo to jednak od czasu do czasu trafić można na wydanie naprawdę godne miana „ekskluzywne".

Takim właśnie wydaniem elitarnym jest Edycja Kolekcjonerska S.T.A.L.K.E.R.-a. Intrygujące w niej jest już samo opakowanie – to puszka na odpady radioaktywne ozdobiona jedynie symbolem promieniotwórczości i tytułem S.T.A.L.K.E.R. Edycja Kolekcjonerska. Interesujące tym bardziej, że wszystkie nie-polskie wersje kolekcjonerskie S.T.A.L.K.E.R.-a na świecie sprzedawane są w zwyczajnych kartonowych pudełkach!

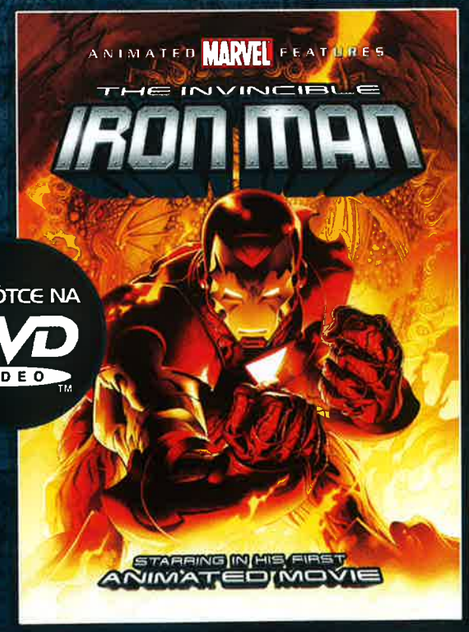
Wróćmy jednak do naszej puszki i jej zawartości. Po jej otwarciu, co wymaga zwykle dodatkowej dźwigni, spojrzenie natrafia na stronę gazety zadrukowaną cyrylicą. Niestety, jako że jednak znamy rosyjski, wieści o grze moskiewskiego Spartaka, a ściślej kompletny brak ich powiązania z fabułą gry, sprawiły jedynie, że nasz zapał jakby osłabł...

To niemiłe wrażenie szybko zostało zatarte przez pozostałą zawartość puszki. Prócz gry na płycie DVD, instrukcji, mapy Zony i naklejek, które są identyczne jak te w wersji standardowej, w zestawie znajduje się także znakomity „Pamiętnik stalkera", w którym znaleźć można m.in. krótką charakterystykę każdej z frakcji Zony czy przegląd dostępnej stalkerom broni. Listę upominków zamykają koszulka z logo gry na piersi i napisem „1986 – Pokolenie Czarnobyla" na plecach oraz... opakowanie leków przeciwpromiennych, a w istocie zupełnie bezpiecznych cukierków pomarańczowych. Ich uzupełnieniem, dostępnym wszystkim tym, którzy zamawiali grę w sklepie wydawców – była puszka napoju energetycznego „Stalker" – taka sama, jak te znajdowane w grze.

Na sam koniec polecam szczęśliwym posiadaczom Edycji Kolekcjonerskiej sprawdzenie, która z partii 999 gier trafiła ostatecznie w ich ręce. Tym zaś, którzy mają ochotę na zwiedzanie Zony – rozważenie zakupu wersji niestandardowej S.T.A.L.K.E.R-a.: Cień Czarnobyla, która wydana lepiej niż wszystkie nie-polskie znów podnosi poprzeczkę wydawcom gier. |CDA|

NAJSŁYNNIEJSI KOMIKSOWI BOHATEROWIE JEDNOCZĄ SIŁY NA DVD!

WKRÓTCE NA DVD VIDEO

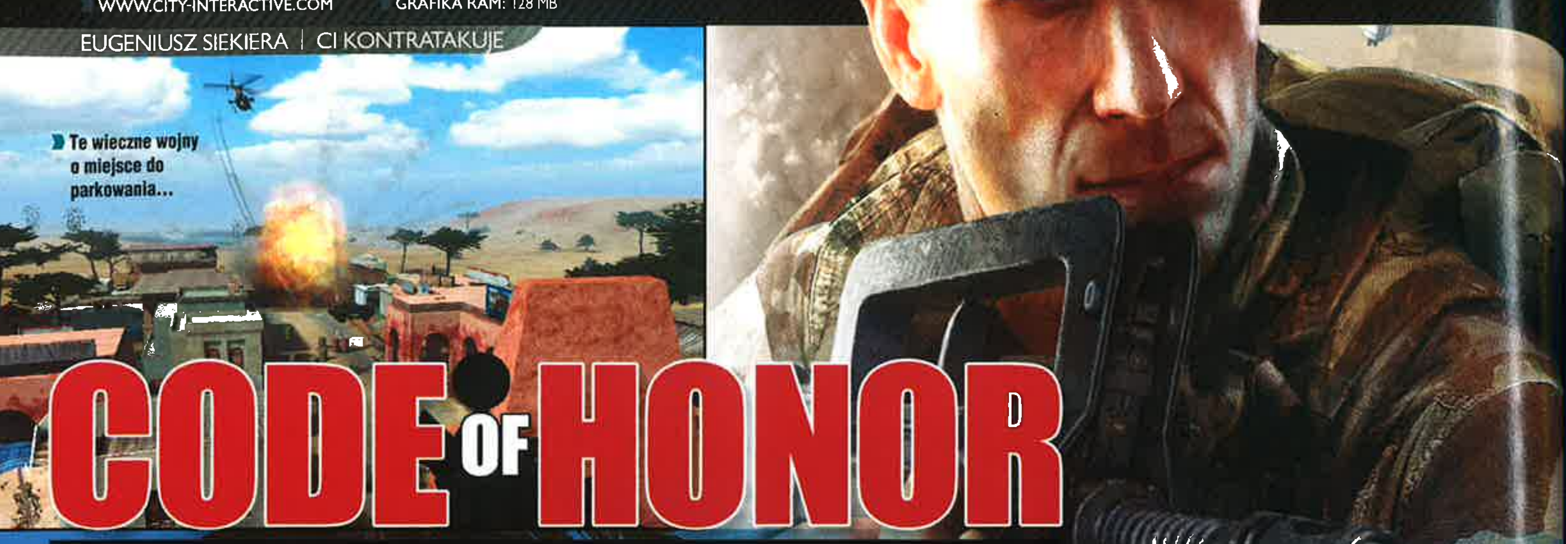


PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 19,99 ZŁ
WWW.CITY-INTERACTIVE.COM

WIN ME/2K/XP
PROCESOR: 1,6 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: NIE

EUGENIUSZ SIEKIERA | CI KONTRATAKUJE



Te wieczne wojny o miejsce do parkowania...

CODE OF HONOR

FRANCUSKA LEGIA CUDZOZIEMSKA

City Interactive to prawdziwy fenomen. Tempo, w jakim wypuszczają kolejne tytuły, sprawia, że określenie „taśmowa produkcja" nie jest już tylko pustym sloganem. Ale jak to mówią Angole: 'quality, not quantity' – czyli, że lepiej mniej, a dobrze...

Tym razem nie zafundowano nam, jak ostatnio, wycieczki po tych samych lokacjach w nieco tylko zmienionej konfiguracji. Postanowiono zmienić dość radykalnie teren działań, gdyż z tropikalnej, gęstej dżungli przenosimy się na Wybrzeże Kości Słoniowej, a więc w klimaty równie gorące, ale znacznie mniej zalesione.

Co ciekawe, zrezygnowano z podpinania się pod cykl Terrorist Takedown. Niestety naiwny ten, kto myśli, że wraz z nowym tytułem (a raczej, jak możemy podejrzewać, pierwszym odcinkiem kolejnego serialu) otrzymujemy też zupełnie nową jakość, bowiem **na nazwie i miejscówkach kończą się wszelkie nowinki.**

Cała reszta to już niestety smutna powtórka z rozgrywki, czyli krótka, niedopracowana kampania, koślawa animacja i oczywiście ci sami debile, których wbijaliśmy w podmokły kolumbijski grunt w dwóch poprzednich produkcjach tego studia. Jeśli miałeś już z nimi do czynienia, szybko poczujesz się jak w domu, bo niemilcy padają na glebę równie nienaturalnie (wyśmienita parodia rag-dolla) i wykazują się podobnym brakiem instynktu zachowawczego.

To skończone niedorajdy, które prędzej odnalazłyby się w piaskownicy niż na placu boju. Widać, że czują się zakłopotani i zagubieni swą obecnością w grze, częstokroć blokując się w rozmaitych miejscach i nieraz reagując na naszą obecność dopiero wtedy, gdy poczęstujemy ich ołowiem. Jednym słowem, pojedynki to po raz kolejny wyprana z finezji bryndza, która nudzi, miast bawić. Tym niemniej **znalazło się tu kilka misji z niezłym potencjałem** (np. dość dramatyczna obrona fortu atakowanego z ziemi i powietrza).

Jak dobić słabą grę, czyli bajka o skryptach

Dobija mnie tu koszmarne oskryptowanie gry. Nagminnym problemem jest pojawianie się przeciwników tuż za naszymi plecami, oczywiście w sytuacjach, w których nie mają prawa się tam znaleźć (o ile nie mają na wyposażeniu przenośnych teleportów). To jednak da się przeżyć. Niestety znalazły się również potknięcia większego kalibru.

Za przykład niech posłuży sytuacja z drugiej misji. Cel był jasny – odnaleźć plany partyzantów. Wytłukłem wszystkich (tak mi się przynajmniej zdawało) w niewielkim miasteczku, po czym zacząłem kręcić się jak skończony idiota od zaułka do zaułka, szukając pod każdym najdrobniejszym kamieniem tych $#$%^ planów. W końcu, nie wytrzymując nerwowo, wczytałem wcześniejszy save. Co się okazało? Na samym początku ominąłem przypadkowo czającego się gdzieś z tyłu i niewadzącego nikomu buca. Gdy teraz dziada ustrzeliłem, odpowiedni skrypt zaskoczył i automatycznie z jednego z zamkniętych budynków wysypała się banda pacanów. Tam też leżały te nieszczęsne mapy. Takie durne sytuacje niestety zdarzają się częściej, a przecież uczciwe beta-testy pozwoliłyby bezproblemowo wyłapać większość z nich.

Niewiele tego

Choć program napędzany jest przez Chrome Engine, gierka wygląda nieco gorzej aniżeli Wojna w Kolumbii. Tego – rzecz jasna – za złe nie mam. Oczywistym jest, że gęsto zarośnięta dżungla zawsze będzie się ciekawiej prezentować niż surowe skały i pustynny piach. Ważne, że oprawa na tle innych kaszanek daje radę. Szkoda tylko, że twórcy poszli na łatwiznę, bo nie dość, że lokacje są cholernie małe, a większość z 8 przygotowanych misji jest skandalicznie krótka (niemal każda do zaliczenia w kilka(naście) minut, co w sumie daje nam około **1,5 do 2 godzin zabawy**), to jeszcze część z nich rozgrywa się na tych samych mapach.

Cóż, panowie. Po raz kolejny wasze dzieło ląduje w Kaszance. Należy się wam to „zaszczytne miejsce" jak psu buda za powtarzanie wciąż tych samych, wytykanych wielokrotnie błędów i trzaskanie kolejnych pozycji po linii najmniejszego oporu. Ja wiem, rozumiem... Wam jest trudno, nie chce się, kiepsko płacą, a terminy gonią... Cóż, widać, masochistów w Polsce nie brakuje, bo ktoś to przecież kupuje i to w takich ilościach, że opłaca się robić kolejną taką grę... |CDA|

...nigdy się nie skończą?

CODE OF HONOR...

OCENA 2+

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 6
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

- ⊕ niektóre misje mają potencjał
- ⊕ oprawa
- ⊖ ciągle te same, elementarne błędy
- ⊖ skandalicznie krótka
- ⊖ skrypty

ORYGINALNE WYKONANIE
nr 73555 3,66 zł z VAT

HITY		REAL	POLI
Take My Breath Away	Activ8	FXZU1435	FXZP3435
Kylie	Akcent	FXZU1192	FXZP3192
Katchina (Radio A1 Mix)	Alchemist Project	FXZU1445	FXZP3445
Well (Radio Edit 2006)	Beatfraax Project	FXZU1446	FXZP3446
Every Single Day	Benassi Bros	FXZU1025	FXZP3025
Rocket In The Sky	Benassi Bros	FXZU1026	FXZP3026
Mama Say Mama Say	Caramel Club	FXZU1442	FXZP3442
Miracle 2007	Cascada	FXZU0590	FXZP1386
What You See What You Want	C-Bool	FXZU1479	FXZP3479
Eye Of The Tiger	Crew 7	FXZU0586	FXZP1382
My Only Shooting Love	Cuba Club	FXZU0587	FXZP1383
Jump Up	Cuva	FXZU0588	FXZP1384
I Don't Cry	Disco Blu	FXZU1464	FXZP3464
Sunrise	DJ Kris	FXZU1281	FXZP3281
Inside	DJ Magic	FXZU1475	FXZP3475
Get Down	DJ Magic vs. Max ...	FXZU1376	FXZP3376
Dance 4 Life	DJ Tiesto feat. Maxi ...	FXZU1377	FXZP3377
It's A Dream	East Clubbers	FXZU1319	FXZP3319
Don't Stop Till You Get Enough	Elless	FXZU0584	FXZP1380
Itsy Bitsy Spider	Elize feat. Jay Colin	FXZU1480	FXZP3480
Proper Education	Erik Prydz feat. Floyd	FXZU1432	FXZP3432
Calling Girls	Forseco	FXZU1481	FXZP3481
Lustro	Gosia Andrzejewicz	FXZU1477	FXZP3477
Trochę ciepła	Gosia Andrzejewicz	FXZU1413	FXZP3413
Destiny Radio	Groovebusterz	FXZU1447	FXZP3447
Say Say Say	Hi Tack	FXZU1210	FXZP3210
Dolly Song (Levas Polka)	Holly Dolly	FXZU1321	FXZP3321
I Won't Be Crying	Infernal	FXZU1482	FXZP3482
Kilka chwil	Jeden Osiem L	FXZU1448	FXZP3448
Victory	Kalwi & Remi	FXZU1433	FXZP3433
Dlaczego nie	Kasia Kowalska	FXZU1428	FXZP3428
Samba de Janeiro	Los Brasileros	FXZU1268	FXZP3268
Trebles	MBrother	FXZU1285	FXZP3285
Sacrum	Mezo	FXZU1369	FXZP3369
Lover On The Line	N-Euro	FXZU0589	FXZP1385
Hau Hau	Piesek Leszek	FXZU1424	FXZP3424
Party All The Time	Sharam	FXZU1483	FXZP3483
Time To Party	The Jet Set	FXZU1444	FXZP3444
Mocne wiśki 3	Verba	FXZU1279	FXZP3279
Życie	Verba	FXZU1401	FXZP3401
Hi Fi Superstar	Wet Fingers	FXZU1307	FXZP3307
Gdzie są przyjaciele moi?	Yugopolis & M.Maleńczuk	FXZU1467	FXZP3467

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FXZU1279

TAPETY nr 72555 2,44 zł Z VAT
FXZT3573, FXZT13218, FXZT12457, FXZT10525, FXZT10625, FXZT10865, FXZT13101, FXZT3639, FXZT3785, FXZT13032, FXZT12811, FXZT13165, FXZT13700, FXZT13696, FXZT13699, FXZT12375, FXZT12973, FXZT10626, FXZT12039, FXZT13695, FXZT13697, FXZT3890, FXZT12376, FXZT8713, FXZT13024, FXZT12747, FXZT12810, FXZT12829

GRY JAVA od 2,44 zł z VAT

FXZJ10318 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N5,S3,S8,M3,M6,E3,E5,E7,G1,A4,A5
FXZJ10226 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N5,S3,S7,S8,S9,M2,M4,M5,M6,E3,E6,E7,G1,A3,A7,A8,H2
FXZJ10209 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,L1,G1,G2,A3,A4,A5,A7,A8,S3,S7,S8,E3,E5,E6,E7
FXZJ10169 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M4,E3,E5,E7
FXZJ0982 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,S3,S5,S7,S8,M2,M3,M4,M6,E3,E5,E6,E7,G1,G2
FXZJ10328 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,E8,G1,G3,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,L1,H1,H2
FXZJ10189 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,L1,G1,G2,A3,A4,A5,A7,A8,S3,S7,S8,E3,E5,E6,E7
FXZJ10186 pod nr 72555 (2,44zł) M2,M3,M4,M5,M6,N1,N2,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,G1,G2,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,E3,E5,E6,E7
FXZJ10291 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7
FXZJ0907 pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M5,E3,E5,E6,E7,E8,G2,G3,A4,A7,A8,H1,H2
FXZJ0932 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M4,E3,E5,E7,A2,A7
FXZJ0983 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,S3,S5,S7,S8,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E6,E7,G1,G2
FXZJ10063 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E7,G1,G2,A3,A4,A5,L1
FXZJ10058 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N5,S3,S7,S8,S9,M2,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,G1,A2,A3,A7,A8,H2
FXZJ10066 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,S3,S8,M5,E5,E7,H1,H2
FXZJ0937 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N5,N6,S3,S4,S7,S8,M2,M4,E5,E7,A2,A7
FXZJ10070 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,N6,E6
FXZJ10118 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,S3,S7,S8,M3,M5,M6,E3,E5,E6,E7,G1
FXZJ10209 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,L1,G1,G2,A3,A4,A5,A7,A8,S3,S7,S8,E3,E5,E6,E7
FXZJ10190 pod nr 72555 (2,44zł) N5,N6,S3,S8,M2,M4,M6,E6,E7,A3,A4,A5
FXZJ10207 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N5,N6,S3,S7,M3,M5,M6,E6,E7,A1,A2,A7,H1
FXZJ10123 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E7,G1,G2,A7,A8
FXZJ1043 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,E7
FXZJ1054 pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,S3,S5,S7,S9,M2,M3,M4,M7,E5,E6,E7,A2,A5,A7,A8,H1,H2
FXZJ10125 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N6,S5,E5,E6
FXZJ0979 pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,M3,M5,E5,E6,A2,A7
FXZJ0973 pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,M3,M5,E5,E6,A2,A7
FXZJ1045 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,M2,M3,M4,M5,E6,E7,G2,A7,H1,H2
FXZJ0912 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3,M5,E3,E5,E6,E7,E8,G2,G3,A2,A4,A7,A8,H1,H2
FXZJ0884 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N6,S3,S5,S7,S8,M2,M3,E5,E7,A7,H1,H2
FXZJ0913 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3,M5,E3,E5,E6,E7,E8,G1,G3,A2,A4,A7,A8,H1,H2
FXZJ10206 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,S3,S7,M3,E7,H1,H2
FXZJ10199 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N6,S7,S8,M3,E7,H1,H2
FXZJ10191 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M4,M6,E6,E7,A3,A4,A5
FXZJ10184 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,N6,N6,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,G1,G2,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8
FXZJ10168 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S3,S8,S9,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E6,E7,A1,A3,A7,A8
FXZJ10067 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E6,E7,A1,A2,A3,A7,A8,H1
FXZJ10020 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,M6,E5,A8,G1,G2,A2,A3,A5,A7,A8,H1,H2

AMERICA'S ARMY SPECIAL OPERATIONS
Wyślij FXZJ10315 pod numer 79555 (10,98 zł z VAT)
Dla telefonów: N1,N2,N3,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,G1,G2,A4,A7,L1

Wyślij FXZJ10332 pod numer 75555 (6,10 zł)
SPECIAL CRIME UNIT
Dla telefonów: N1,N2,N3,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,G1,A4,A7

NAVAL BATTLE
Wyślij FXZJ10077 pod nr 75555
6,10 zł
Dla telefonów: N1,N2,N5,N4,S3,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,A4,A7,L1

ŚWIAT MOBILNYCH GIER

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N1: 6230i, 8800; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-GAGE, N-GAGEQD; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-GAGE, N-GAGEQD; Siemens - S3: M65; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S4: S55, SL55, M55; S6: C55, MT50, M50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: MOT-V220; M3: MOT-V300, MOT-V400, MOT-V500, MOT-V525M, MOT-V600; M4: MOT-C650; M5: MOT-V3; M6: MOT-E398; M7: MOT-T720, MOT-T722; Sony Ericsson - E3: K300i; E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; Sagem - G1: MYX5-2; G2: MYX-7; G3: MYX-5; Samsung - A1: SGHC100; A2: SGH-X100; A3: SGH-E300; A4: SGH-X480; A5: SGH-X450; A7: SGH-E700; A8: SGH-E800, E820; LG - L1: LG-C3310; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30;

www.papla.pl
wap.papla.pl

FXZT10626

ŚWIEŻE GOTOWE SMS-y
idealne do wysłania bliskiej osobie!
Zamów, a otrzymasz 2 SMS-y z niepowtarzalnymi tekstami oraz tapetę GRATIS!

MIŁOSNE	FXZF7192
NA DOBRANOC	FXZF7194
NA PRZEPROSINY	FXZF7193
NA URODZINY	FXZF7195
NA IMIENINY	FXZF7196

TAPETA GRATIS
Aby pobrać wyślij kod wybranego zestawu życzeń pod 72555. Koszt 2,44 z VAT

bezpłatne katalogi 4777
Wyślij SMS pod numer 4777, a w treści wpisz kod katalogu:

FXZJ1338	ZaJava 04 (super gry)
FXZJ1333	HipHopTeka
FXZJ1261	Hot Girls 03 (+18)
FXZJ1288	ZaJava X 02 (super gry)
FXZJ1256	Hot Boys 01 (+18)

Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 4777 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

2,44 zł Historyjki ze zdjęciami
SEX agentka 0-700 FXZJ10321
INTYMNE KOREPETYCJE FXZJ10213
RATOWNIK FXZJ10210
NAPALONA studentka FXZJ10324
Wyślij SMS z kodem pod nr 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie FXZP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: FXZP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. FXZP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5zł netto/6,10zł z VAT ;79555 - 9zł netto/10,66zł z VAT . Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Plus GSM, Era GSM. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis. Dzwonki Real Music oznaczone * są inspirowane oryginalnym nagraniem.

flirt na żywo!
Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

Pragnę przeżyć to w samochodzie i na stole i podłodze. Jestem otwarta na każdą propozycję – Gorąca Fiolka bez majteczek.
FIOLKA.FXZ pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Gorąca lisiczka poszukuje liska z dużą kitką. Zaproszę Cię do mojej dziupli. Czekam
EWA22.FXZ pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Posiadam zręczny języczek, delikatne pośladki, jędrne cycuszki... Chcesz wiedzieć co jeszcze mam fajnego... – zadzwoń do mnie odkryjesz jeszcze inne moje tajemnice!!! Czekam!!!
ZYTA.FXZ pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Może poszukasz ze mną muszelek? Mogę wskazać Ci miejsce, gdzie znajdziesz jedną z najcudowniejszych. Będę Twoim przewodnikiem.
DARIA.FXZ pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Jestem boginią rozkoszy, pomogę spełnić Twoje ukryte życzenia, zrelaksuję, wymasuję, poeksperymentuje - możesz rozkoszować się moim wspaniałym ciałem i figlować bez granic.
MARIOLA.FXZ pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *72552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Platynowa Kolekcja

Reedycje

eXtra Klasyka Gier Komputerowych neXt

PIERWSZA KLASA FAJNA CENA MAŁA KASA

Nie stać cię na kupowanie drogich nowości? Twój komputer nie spełnia minimalnych wymagań Crysisa? To głównie dla ciebie powstał ten dział!

Na szczęście polscy dystrybutorzy mają całkiem sporo do zaoferowania ludziom, którzy nie muszą grać w nowości i mogą poczekać kilka miesięcy, dzięki czemu zaoszczędzić sporo kasy. Różnych tanich serii na polskim rynku jest bez liku, trudno się wręcz w nich połapać. Po to właśnie tworzymy ten dział – by każdy mógł zobaczyć, co i za ile jest do kupienia na polskim rynku.

Jeśli chodzi o reedycje, w Polsce liczą się przede wszystkim dwie firmy: CD Projekt i Cenega (nie są co prawda jedynymi, które zajmują się taką działalnością, ale ze względu na wielkość ofert resztą zajmiemy się w kolejnych odsłonach kącika). Co proponują?

CDP w sumie wypuszcza aż cztery różne serie wznowień. Zacznijmy od najtańszej, czyli eXtra Klasyki neXt. Wszystkie gry (m.in. Worms Forts, WH40k: Dawn of War i wiele innych) kupić można za 20 złotych. Jeśli wolisz nowsze gry, zainteresuj się Fajną Ceną. Za 50 zł znajdziesz m.in. Fahrenheita i ToCA RD 3. Co ciekawe, wydane w FC tytuły różnią się od edycji premierowych tylko i wyłącznie łatwą do usunięcia nalepką – cała zawartość i wygląd pudełka pozostają niezmienione.

Kolejną serią CD Projektu jest Platynowa Kolekcja – starannie wydana, z drukowanym na dobrym papierze poradnikiem za 60 zł. Tu tytuły są już stosunkowo świeże – w ofercie znaleźć można Fable, SpellForce 2 czy FEAR. Na uwagę zasługuje też np. Antologia Blizzard, w skład której wchodzą cztery klasyczne gry twórców World of Warcraft (samego WoW oczywiście w pudełku nie ma). Ostatnią ofertą z CDP jest Złota Kolekcja. Tu zasada jest jedna: w niedługim czasie po premierze dodatku do jakiejś gry wypuszczany jest komplet – podstawka plus add-on (jeden lub więcej). Cena tej edycji jest różna w zależności od tytułu, tu jednak trzeba się liczyć z już większym wydatkiem: od 100 do 130 złotych.

Mniej rozczłonkowana jest oferta Cenegi. Ten dystrybutor ma w ofercie dwie flagowe serie. Zacznijmy od tańszej – Kolekcji Klasyki. W przeciwieństwie do eXtra Klasyki neXt w wielu przypadkach w KK znaleźć można kilka gier w jednym pudełku. Antologii jest w sumie ponad 10, m.in. Hitman, Thief czy Serious Sam. Do jakości wydania nie można mieć żadnych zastrzeżeń – jest może pozbawione fajerwerków, ale ma wszystko, co być powinno, czyli gry, instrukcje oraz w większości przypadków również poradniki w wersji elektronicznej.

Każdy tytuł wydany w Super$ellerze kosztuje już dwukrotnie więcej, bo 50 złotych. Charakterystyczne srebrne, grube DVD boksy kryją już czasem więcej niż jedną płytę, niekiedy też – poza wersją elektroniczną – znaleźć w nich można drukowany poradnik. Spektrum tytułów jest tutaj duże, choć skromniejsze niż w KK. Mamy tu m.in. Brothers in Arms, Max Payne 2, a także superpopularne GTA: Vice City – są to tytuły zwykle bardzo dobre, choć mające już kilka lat na karku.

Ludzi, których nie stać na wydawanie stu złotych na nowość, namawiać do zakupu reedycji nie trzeba, ale co z resztą graczy? **Zwykle nie polecam kupowania drugi raz tego samego produktu, choć dystrybutorzy starają się jak mogą, by do tego zachęcić.** Stąd też gry wydane ponownie często są lepsze niż te oryginalne – choćby dlatego, że już ze wszystkimi patchami oraz poprawioną polonizacją i dodatkami, których nie mogło być przy premierze (jak np. poradniki). Sytuacje, w których dystrybutorzy po prostu przepakowują płyty, jakie się nie sprzedały wcześniej, do innych pudełek, należą do rzadkości.

To tyle na początek. Obok możecie przeczytać opis czterech gier Cenegi z obu serii i wziąć udział w atrakcyjnym konkursie. W przyszłym wydaniu (prawdopodobnie za miesiąc) zajmiemy się już większą liczbą gier, a także przyjrzymy się nieco bliżej ofercie innych dystrybutorów. |CDA|

KOLEKCJA KLASYKI

KONKURS

Wygraj jeden z 5 zestawów składających się z kilkunastu gier z Kolekcji Klasyki i Super$ellera!

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:

Jakie są ceny gier w seriach Super$eller i Kolekcja Klasyki?
A. 49,90 zł i 24,90 zł
B. 59,90 zł i 19,90 zł
C. 666 zł i 777 zł

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.RE.X, gdzie X jest prawidłową odpowiedzią na pytanie (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (z VAT). Na zgłoszenia czekamy do 10 czerwca 2007 r.

Fundatorem nagród jest firma Cenega Poland.

SUPER$ELLER

Age of Empires – Edycja Kolekcjonerska

- **Gatunek:** RTS
- **Lata wydań:** 1997-2000
- **Seria:** Super$eller
- **Cena:** 49,90 zł
- **Oceny w CDA:** zawsze ok. 9
- **Średnie ocen w Sieci:** od 80 do 91%

NAZWA pakietu może nieco mylić, gdyż jako kolekcjonerskie zwykło się określać edycje gier, w których skład wchodzi jeden tytuł i jakieś dodatki. W tym przypadku mamy do czynienia z zupełnie innym modelem: **w kosztującym niecałe 50 złotych pudełku znaleźć można w sumie aż cztery gry** – dwie pierwsze części Age of Empires oraz dodatki do nich (Rise of Rome i Conquerors).

Tytułów rekomendować nie trzeba (wystarczy spojrzeć na średnie ocen) – są to absolutne hity. I choć mają już kilka dobrych lat (pierwsza część wyszła w 1997 roku, a ostatnia z pakietu w 2000), każdy fan historycznych strategii powinien je mieć w swoich zbiorach. Tym bardziej że **EK oferuje również dwie wersje językowe** (angielska lub polska – kinowa) oraz stustronicowy poradnik (połączony z instrukcją).

Commandos Antologia

- **Gatunek:** taktyczne
- **Lata wydań:** 1998-2003
- **Seria:** Kolekcja Klasyki
- **Cena:** 24,90 zł
- **Oceny w CDA:** od 7 do 9+
- **Średnie ocen w Sieci:** od 72 do 90%

BARDZIEJ do serii Kolekcja Klasyki kwalifikowałaby się raczej AoE – Edycja Kolekcjonerska, gdyż seria Commandos jest znacznie nowsza – **ostatnia z oferowanych w Antologii części, Kierunek: Berlin, wyszła w 2003 roku**. Nie jest to jednak najnowsza produkcja z Commandos w tytule – po niej pojawił się jeszcze Strike Force, który już jednak z klasycznymi i najlepszymi odsłonami nie miał nic wspólnego – był taktycznym shooterem.

Pakiet składa się z trzech gier i dodatku – wszystkie w kinowej polskiej wersji językowej, ulepszonej względem pierwowzoru. Mimo niskiej ceny zestawu znaleźć w nim można solidną instrukcję drukowaną na kredowym papierze. Zabrakło papierowych wersji poradników, te jednak znaleźć można na płycie (pojawiają się po zainstalowaniu 2. i 3. części). Jeśli nie kupiłeś tych CDA, w których dawaliśmy pełne wersje Commandosów, ew. brakuje ci do kompletu „trójki" (najsłabsza z cyklu – nie daliśmy jej na CoverDVD), warto kupić – **to naprawdę rewelacyjne gry taktyczne, które wcale się nie zestarzały**.

Prince of Persia: Dwa trony

- **Gatunek:** akcja/TPP
- **Rok wydania:** 2005
- **Seria:** Super$eller
- **Cena:** 49,90 zł
- **Ocena w CDA:** 9
- **Średnia ocen w Sieci:** 85 %

WIELKI HICIOR sprzed dwóch lat w akceptowalnej prawie dla każdego cenie to naprawdę przyzwoita oferta. Tym bardziej że **ta gra spokojnie mogłaby wyjść i dzisiaj, a jej oceny, jak podejrzewam, stałyby na bardzo podobnym poziomie**. Trudna, mroczna i szalenie efektowna – jeśli jeszcze nie grałeś, to dobry moment na nadrobienie zaległości.

A co znajduje się w pudełku? Poza DVD z grą (w polskiej wersji) stosunkowo krótka instrukcja (acz należy pamiętać, że to nie strategia, wielki manual jest zwyczajnie zbędny) oraz jedna płyta CD z dodatkami. Na niej znaleźć można patch, instrukcję w PDF-ie oraz poradnik – kompletny opis przejścia całej gry wraz z grafikami. Szkoda, że nie jest wydrukowany – taki rarytas znaleźć można tylko w antologii The World of Prince of Persia, o której pisaliśmy już kilka miesięcy temu w ramach Kolekcjonera.

Syberia Złota Edycja

- **Gatunek**: przygodówki
- **Lata wydań**: 2002, 2004
- **Seria**: Kolekcja Klasyki
- **Cena**: 24,90 zł
- **Oceny w CDA**: 9 i 9+
- **Średnie ocen w Sieci**: 80 i 82%

OBIE CZĘŚCI Syberii, **dwa arcydzieła Benoita Sokala**. Zdecydowanie jedne z lepszych przygodówek ostatnich lat – gry, które zachwycają niepowtarzalnym klimatem, wciągając gracza w tajemniczy świat bez reszty. W pewnym sensie wykraczają nawet poza samo zjawisko gier, awansując je do rangi sztuki. Myślisz, że przesadzam? Sam się przekonaj!

Oczywiście nie są to tytuły dla każdego, docenią je raczej tylko miłośnicy przygodówek (albo ci, którzy jeszcze nie wiedzą, że są miłośnikami przygodówek – a jest ich wbrew pozorom sporo!). **Syberie oferują fascynujące doznania dla ludzi z odpowiednią wrażliwością i ilością czasu.** Nie polecam tych gier dla kogoś, kto ma na granie kilkanaście minut. Samo wydanie pakietu trzyma poziom – w zwykłym DVD boksie znaleźć można płytę z grami i niewielką instrukcję. Nie zabrakło tu również poradnika – w formacie PDF. 25 złotych za takie gry?! Biorę!

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Dla każdego coś miłego

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

Ten kącik freeware jest uniwersalny. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Postrzelacie do Obcych, polatacie w powietrzu i rozwiążecie łamigłówki. Jeśli uważacie, że warto coś opisać, dajcie znać na krzysztof.tomicz@gmail.com. Warunek jest tylko jeden: musi być to gra darmowa.

REACTOR 09

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (www.victorygames.com.pl). Autorem jest mazi.

W tej grze przygodowej (!) wcielamy się w postać naukowca, który został wsadzony do więzienia za morderstwo. Po krótkim animowanym wstępie zaczynamy zabawę. W wyniku wybuchu strażnik traci przytomność, ale nasz bohater zamiast dać nogę, postanawia pomóc strażnikowi. Po co? Tego dowiecie się z gry. Współpraca bohatera z pilnującym go klawiszem ma bardzo duże znaczenie. Istnieje bowiem wskaźnik zaufania do skazańca i waha się on od -100% do +100%. Niektóre działania obniżają poziom tego czynnika, inne zwiększają. Jego aktualny stan ma wpływ na to, jak strażnik reaguje na nasze prośby oraz samo zakończenie gry, tych bowiem są aż cztery. Gra jest wykonana starannie i szczegółowo. Zagadki są w większości dość proste i logiczne. Reactor 09 to produkcja dobra, a nawet bardzo dobra.

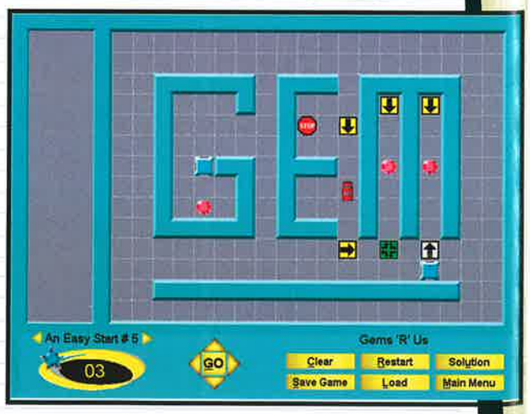
http://cdaction.pl/?x=172

DOGFIGHT

W Dogfight zmierzymy się w niejednej bitwie powietrznej. Przestrzeń, w której przyjdzie nam polatać, jest dwuwymiarowa i pokazana z boku. Całość do złudzenia przypomina stareńkie Wings of Fury – nawet grafika stoi na podobnym poziomie (jedynie kwestia animacji obiektów budzi zastrzeżenia). Jednak ta gra nie ogranicza się tylko do jednego modelu samolotu czy tylko do jednej epoki. Polatać tu można zarówno stareńkimi dwupłatowcami, niemieckimi wynalazkami z drugiej wojny światowej, jak i maszynami, które współcześnie królują nam na niebie. Ciekawostką jest to, że można zasiąść za sterami helikopterów oraz pojazdów rodem z Gwiezdnych Wojen. Do tego każda z maszyn ma krótki opis oraz możliwość zamontowania różnorodnego uzbrojenia. Warto się zaznajomić z tym tytułem, tym bardziej że daje on możliwość zabawy dla dwóch graczy.

http://cdaction.pl/?x=173

DRIVER'S DILEMMA



Oto najtrudniejsza gra w tym CD-Action. I nie chodzi tu tylko o dział freeware, ale o cały magazyn. Driver's Dilemma to połączenie prostej grafiki, łatwych do zapamiętania zasad i piekielnie trudnych łamigłówek.

Gracz ma pod kontrolą pojazd i zadanie – do zaliczenia etapu trzeba zebrać wszystkie klejnoty porozrzucane po planszy. Jednak od momentu wypuszczenia naszego autka w drogę, właściwie przestajemy mieć nad nim bezpośrednią kontrolę. Przejechanie określonej trasy wymuszamy, ustawiając na drodze określone „znaki drogowe": nakazy skrętu, tunele, światła czy nakazy zatrzymywania się. Na dalszych etapach pojawiają się nawet ruchome przeszkody, więc ważne będzie nie tylko odpowiednie ułożenie znaków, ale także wypuszczenie samochodu na trasę we właściwym momencie.

Widać, że twórcy gry nie interesowali się za bardzo takimi drobnostkami jak grafika czy dźwięk, którego tu niemal w ogóle nie ma. Postawili na grywalność i wysoki stopień trudności całej zabawy. I trzeba przyznać... udało im się.

http://cdaction.pl/?x=170

NAAC

W NaaC naszym zadaniem jest tylko przeżycie. Minuta po minucie na ekranie robi się niebezpieczniej. Ze ścian wychodzi coraz więcej krwiożerczych kreatur, przy których Obcy z „Obcego" to tylko trochę przerośnięty i wkurzony Fafik. Właściwie naszej postaci nie pozostawałoby nic innego niż tylko strzelenie sobie w łeb, gdyby nie fakt posiadania uzbrojenia zdolnego przerobić to całe nadbiegające tałatajstwo na rąbankę, którą można sprzedać w najbliższym hipermarkecie.

Akcja, akcja i jeszcze raz akcja. Duża liczba broni i lista najlepszych wyników zamieszczona w Internecie jeszcze bardziej zachęcają do zagrania. Cóż tu więcej dodać? Po prostu warto!

http://cdaction.pl/?x=171

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

Gry testowane były na telefonie Nokia NGage

Dawno się nie czytaliśmy, nieprawdaż? Sporo czasu już minęło od ostatniego odcinka KMG, a gier w naszej bazie danych (dostępnej na http://kmg.cdaction.pl) przybywa! Nie traćmy więc czasu, bo jest o czym pisać, a miejsca znów niewiele...

Największą nowością i niespodzianką jest w tej edycji gra, która kosztuje... 2 złote! I to w dodatku nadspodziewanie dobra – jest co ściągać i w co grać!

Ultimate Spider-Man

Człowiek-pająk w wersji na komórki to zadziwiająco przyzwoita platformówka, przynajmniej jak na standardy telefonów. Do wyboru są tu dwie postacie: bohater tytułowy oraz jego wielki oponent, Venom. Każdy z nich ma do przejścia 12 etapów, w których głównym celem jest zniszczenie drugiego – a także omijanie szeregu przeszkód po drodze. To, co dziwi w tej produkcji, to dość spora złożoność. Możliwych do wykonania ruchów, ciosów i czynności specjalnych jest całkiem sporo, zaś rozgrywka przy odpowiedniej dozie wprawy (do sterowania należy przywyknąć) jest naprawdę płynna i całkiem satysfakcjonująca. Zwłaszcza przy kierowaniu mrocznym bohaterem, który musi wysysać ludzi, by regenerować energię. W sam raz jako trening przed wizytą w kinie.

DZIAŁA NA:

NOKIA: 3510i, 6010i, 3530, 6170, 7270, 8101, 8255, 8102, 8800, 3152, 3155, 3155i, 8152, 6155, 6155i, 6103, 6230i,8800,8801, 7650, 3650, N-GAGE, N-GAGE QD, 3660, 3620, 3600, 6600, 6260, 7610, 6630, 6670, 3230, 6680, 6682, 6681, 6620

SONY ERICSSON: K300i, K300/K300A, K300C, J300, J300i, J300C, J300A, K500i, K508i, F500i, K500/F500, K508C, F500, K508C, Z500, Z500A, K700i, K700, K700C, Z1010, V800, S700, S700i, S700C, S710A

MOTOROLA: E1000/E1000M, V1050, V1000, E398/E398B, V220, V180/V186/V188, V500/V505/V525, V300, V600, V551/V547/V555/V330, V3/V1150, V980, V980M, V80, V600i, V400

SIEMENS: CX65/CX66/CXT65/CXV65,CX70/CXT70/CXV70, S65/S66, M65 (M66), SP65, M75, CX75, SK65, CX70

SAMSUNG: E300, E710, E810, E350, E700, E330, E820, E800, D500, D410, E810, P700, P730, E700, E808, U720, Z105, Z107, Z110, Z140, Z300, Z308, Z500, Z508, ZM08, ZV10, ZV30, ZX10

SONY ERICSSON: K300i, K300/K300A, K300C, J300, J300i, J300C, J300A, K500i, K508i, F500i, K500/F500, K508C, F500, K508C, Z500, Z500A, K700i, K700, K700C, Z1010, V800, S700, S700i, S700C, S710A

LG: U8110/U8120, U8130, U8130/U8150, U8200

SAGEM: MYX5-2, MYX-7, MYV-55, MYC5-2, MYX-4, MYV-75, MYV-65, MYZ-55

SHARP: GX10, GX10i/GS200

Werdykt: dla fanów
Cena: 9 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.049720 pod numer 7965.

Age of Heroes

Bylbym naprawdę obruszony i zniesmaczony tak bezczelną podróbką cyklu HoMM, gdyby nie to, że... to naprawdę kawał fajnej gry! Wzorowana jest na klasycznej serii z 3DO (teraz Nival) i trzeba przyznać, że została przygotowana ze sporym pomyślunkiem. Nie oferuje oczywiście złożoności znanej z komputerowej wersji, ale w tym przypadku to w żadnym razie nie przeszkadza. Rozrywka na komórkach z założenia ma być lekka i przyjemna – a taka właśnie jest AoH. Bohaterem poruszasz w ten sam sposób co w HoMM – masz określoną liczbę ruchów na turę, chodzisz po świecie, rekrutujesz jednostki, przyjmujesz questy oraz oczywiście walczysz. Wszystko to okraszone jest ładną i bardzo czytelną grafiką, do interfejsu również nie można mieć zastrzeżeń. Na co jeszcze czekasz?!

DZIAŁA NA:

NOKIA: 3530, 6170, 7270, 6101, 6255, 6102, 6060, 3152, 3155, 3155i, 6152, 6155, 6155i, 6103, 6230i,8800,8801, 7650, 3650, N-GAGE, N-GAGE QD, 3660, 3620, 3600, 6600, 6260, 7610, 6630, 6670, 3230, 6680, 6682, 6681, 6620

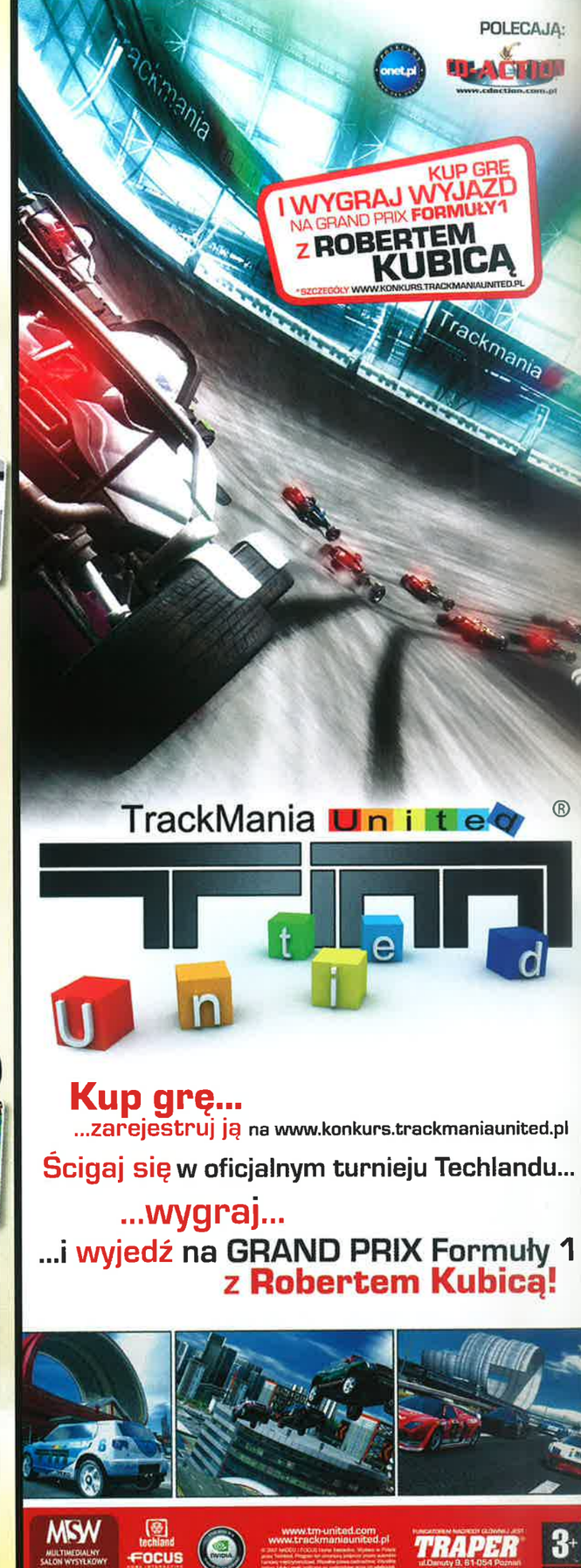
SONY ERICSSON: K300i, K300/K300A, K300C, J300, J300i, J300C, J300A, K500i, K508i, F500i, K500/F500, K508C, F500, K508C, Z500, Z500A, K700i, K700, K700C, Z1010, V800, S700, S700i, S700C, S710A

MOTOROLA: E1000/E1000M, V1050, V1000, E398/E398B, V220, V180/V186/V188, V500/V505/V525, V300, V600, V551/V547/V555/V330, V3/V1150, V980, V980M, V80, V600i, V400

SIEMENS: CX65/CX66/CXT65/CXV65,CX70/CXT70/CXV70, S65/S66, M65 (M66), SP65, M75, CX75, SK65, CX70

Werdykt: trzeba!
Cena: 2 zł + VAT (!)
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.048211 pod numer 7265.

POLECAJĄ:



MSW MULTIMEDIALNY SALON WYSYŁKOWY www.msw.pl | techland | FOCUS MULTIMEDIA NADEO | www.tm-united.com www.trackmaniaunited.pl | TRAPER ul.Danuty 9, 61-054 Poznań | 3+

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

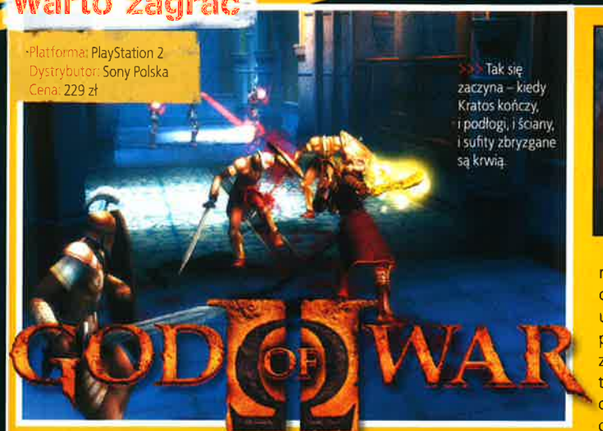
W konsolach chwilowy przestój w oczekiwaniu na majowo-czerwcowy wysyp zapowiedzi – E3 nie będzie, ale najbliższe tygodnie i tak będą obfitowały w gorące informacje o nowych grach. Mimo to na PS3, 360, PSP czy DS i tak dzieje się tyle, że nawet podczas okresowego spadku liczby premier jest w co grać.

Radio Konsole FM

• Na siódmego maja – czyli kiedy to czytacie, powinno już działać – Microsoft wyznaczył uruchomienie usługi Windows Live Messenger, czyli komunikatora, który połączy posiadaczy Xboxa 360 z PC-towcami i użytkownikami platform, na których działa system Windows Mobile. Nowa usługa umożliwi przede wszystkim czatowanie – komunikaty będzie można wpisywać z wirtualnej klawiaturki widocznej na ekranie telewizora lub też korzystając z dołączanej klawiatury USB. Pojawi się również specjalny moduł z klawiaturą podłączany do... pada, właśnie z myślą o użytkownikach, którzy będą używać Windows Live Messenger.

>>> Czy dodatkowy moduł do pada X360 będzie wyglądać właśnie tak?

Warto zagrać



Platforma: PlayStation 2
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 229 zł

>>> Tak się zaczyna – kiedy Kratos kończy, i podłogi, i ściany, i sufity zbryzgane są krwią.

Kolejna z „ostatnich wielkich premier na PS2" (zostały jeszcze tylko Rogue Galaxy, Manhunt 2 i... to wszystko?), kontynuacja produkcji uważanej za najlepszą grę akcji minionego roku. Spartanin Kratos, niegdyś śmiertelnik, teraz bóg wojny, znów będzie musiał splamić dłonie krwią – tym razem stając twarzą w twarz z duchami swojej przeszłości.

God of War II zaskakuje fabułą – w pierwszej części gry Kratos był aroganckim skurczybykiem, ale wierzyliśmy, że działał w dobrej sprawie. W „dwójce" nie jest to już takie pewne, ale brutalność i brak skrupułów, jakie prezentuje bohater, są tak efektowne i po prostu 'cool', że mimo oporów chce się go prowadzić do zwycięstwa.

Mechanika rozgrywki nie zmieniła się zbytnio – do sprawdzonych i naprawdę udanych rozwiązań z poprzedniej części dodano kilka nowych ciosów, kombosów itd. Największą prawdziwą nowością są nowe sekwencje „fruwane", w których Kratos dosiada latających bestii i na ich grzbiecie dociera do miejsca kolejnej jatki.

To ciekawe – twórcom udało się jednocześnie zwiększyć brutalność rozgrywki (oznaczenie PEGI: 18+ to i tak za mało...) i sprawić, że gra jest bardziej wymagająca pod względem intelektualnym. Więcej jest łamigłówek, niektóre z nich wymyślone są wyjątkowo zmyślnie, a co najlepsze, sporo z nich wymaga wykonania pewnej czynności, przy której krew leje się strumieniami.

Mówi się, że era PlayStation 2 już się kończy i to rzeczywiście fakt, ale

>>> Fru, fru, fru...

rzutem na taśmę grafikom pracującym z tą platformą pewnie już od lat, udaje się tworzyć rzeczy, w które naprawdę trudno uwierzyć. Niektóre z ostatnich gier, np. Burnout: Dominator czy właśnie God of War II, wyglądają na pierwszy rzut oka niewiele gorzej od tytułów next-genowych, szczególnie jeśli gra się na telewizorach starszych typów, które maskują część niedoskonałości. Ciekawe, jak w takim razie będą wyglądały gry na PS3 za 5 czy 6 lat?!?

Podsumowując – jeśli lubisz gry akcji i masz PlayStation 2, nie możesz pozwolić sobie na to, by nie zagrać w God of War II. To nie reklamowy slogan, a *„najprawdziwsza prawda"*. Chyba nie chcesz zezłościć Kratosa?... ***[Hut]***

CHCEMY TO NA PC!

Virtua Fighter 5

Kiedy do naszej redakcji dotarła paczka z VF 5 na PlayStation 3 długo nie mogliśmy jej uruchomić (zawiła historia z firmware'em, nie warto opowiadać). Kiedy jednak gra w końcu ruszyła, spora część ekipy przepadła na mniej więcej tydzień. Dobrze, że nie mamy jeszcze drugiego pada, bo wtedy kto wie, czy CDA w ogóle by się ukazało. No i dlaczego takich gier nie ma na PC? My je chcemy!

Inne, też fajne ;-)

Platforma: PSP
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 189 zł

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Pierwsze odwiedziny Ratcheta i Clanka na przenośnej konsoli PSP to świetny miks platformówki i gry akcji, który w niczym nie ustępuje trzem dotychczasowym grom z tymi postaciami wydanym na PS2. Grafika jest kolorowa i bogata w szczegóły, scenariusz ciekawy i autentycznie śmieszny, a grywalność na tyle duża, że Size Matters od razu trafiło na listę *„10 najlepszych gier na PSP zdaniem CDA"*. A przynajmniej moim... ***[Hut]***

Platforma: PS2, Wii
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 199 zł

MEDAL OF HONOR: VANGUARD

W oczekiwaniu na MOH: Airborne EA wydało ostatnią chyba część cyklu przeznaczoną dla konsol odchodzącej już w niepamięć generacji. Nie jest naj-, naj-, najlepsza, ale fanom drugowojennych shooterów powinna się spodobać. Od razu jednak ostrzegam – nie ma w niej niczego nowego, zaskakującego czy świeżego, jest za to solidna porcja typowego FPS-owania. ***[Hut]***

ANIME GATE

Mroczny cyberpunk SF, który wstrząśnie twoją wyobraźnią!

Ergo Proxy

エルゴプラクシー

ODCINKI 1-5

WKRÓTCE NA DVD

DVD VIDEO

VISION

QN`IK | SPRAWDZAMY PROGRAMY LOJALNOŚCIOWE

Lojalki

Od jakiegoś czasu dochodziły do nas głosy, że nie wszyscy polscy dystrybutorzy postępują fair, jeśli chodzi o „programy lojalnościowe". Postanowiliśmy się więc całej sprawie przyjrzeć bliżej.

W tym momencie tylko dwaj duzi, liczący się na naszym rynku dystrybutorzy zachęcają graczy, by przy zakupach sugerowali się nie tylko tytułami, ale też tym, kto jest ich polskim wydawcą. Te firmy to Cenega i CD Projekt – ich oferty jednak znacznie się różnią.

Wydaje się, że najmądrzejszy i najsprytniejszy zarazem program lojalnościowy ma CDP, zresztą największa polska firma w tej branży. Jedynym jego elementem są „wirtualne pieniądze". Kupując jakąś grę od dystrybutora i rejestrując ją na stronie www.gram.pl, dostaje się określoną kwotę liczoną w tej walucie. Później można ją spożytkować na inne zakupy w tym samym sklepie – tak wygląda przynajmniej teoria.

W praktyce jest to znakomity z punktu widzenia marketingu sposób, by zapewnić sobie ciągły ruch w interesie – ludzie kupują gry, dostają zniżki na kolejne, przez co chętniej po nie sięgają – a interes kręci się w zasadzie sam. Nie ma co jednak liczyć na to, że w CD Projekcie pracuje ekipa świętych Mikołajów – wirtualne pieniądze można wykorzystywać tylko do pewnego stopnia, a kwota zniżki uzależniona jest od konkretnego tytułu. Jeśli zbierzesz np. 100 wirtualnych złotych, nie licz na to, że od razu dostaniesz za darmo jakąś nowość – dzięki nim możesz jedynie obniżyć cenę gry (oraz np. opłacić koszta jej przesyłki). Jak to wygląda w praktyce?

Załóżmy, że kupiłeś już tyle gier z CDP, że dostałeś 50 wPLN. Chcesz kupić Test Drive Unlimited, którego cena wynosi 99,90 całkiem realnych złotych. Możesz ją jednak obniżyć, wydając swoją wirtualną walutę, o 20 złotych. I jeśli akurat trafisz na promocję, dodatkowo jeszcze zapłacisz też wPLN-ami za przesyłkę (bez promocji również jest to możliwe, jednak kwota zakupu musi przekroczyć 150 zł). W sumie więc realnie gra będzie cię kosztować niecałe 80 złotych. Zaś gdy ją kupisz i zarejestrujesz, twoje konto znów zostanie zasilone – tym razem o 22 wPLN, czyli więcej, niż wydałeś na zniżkę! Właśnie dlatego ten interes tak dobrze się kręci...

Problem jedynie polega na tym, że często kupujący gry mają już tyle wirtualnej waluty, że zupełnie nie mają co z nią zrobić. Tym bardziej że sklep CDP nie oferuje wielu ciekawych rzeczy poza grami – sprzęt jest właściwie szczątkowy (a zniżki stosunkowo mało spektakularne), zaś gadżety, na które też można wydawać wPLN, nie wydają się jakieś superatrakcyjne. Pomijam już tu kwestię cen – przed każdym zakupem warto sprawdzić w kilku miejscach, gdzie jest najbardziej opłacalny. Może się bowiem zdarzyć, że nawet z użyciem wPLN oferta serwisu gram.pl będzie mniej atrakcyjna od konkurencji. Z drugiej strony – jeśli ktoś ma wystarczająco dużo cierpliwości, może czekać na promocje. Czasem zdarza się, że dzięki wPLN-om można zapłacić nawet połowę ceny gry lub kupić edycję kolekcjonerską w cenie zbliżonej do normalnej.

Również z waszych listów wynika, że sklep gram.pl działa raczej dobrze – nawet jeśli ktoś miał jakieś problemy, pomoc techniczna zwykle działała szybko i należycie załatwiała sprawę.

Większe problemy pojawiają się niestety przy Klubie Gracza Cenegi, czyli potencjalnie dużo bardziej atrakcyjnej inicjatywie. Jej zasady, ogłoszone jeszcze w zeszłym roku, są bardzo proste: za każdą wydaną złotówkę na grę dystrybutora dostajesz punkt. Kupujesz tytuł za 99,90 zł = 100 punktów, za 24,90 = 25 punktów itp. **Gdy już uzbierasz ich wystarczająco wiele, wystarczy tylko wybrać nagrodę za określoną (a zebraną) liczbę punktów, a ta będzie twoja**. Firmy współpracujące z Klubem Gracza (a więc również dające nagrody) to m.in. Creative, NEC, Razer – można więc było liczyć na niezły sprzęt. No, tyle teoria. A jak tutaj wygląda praktyka?

Niestety nie tyle nie jest różowo, co wcale nie jest. Po prostu **czegoś takiego jak Klub Gracza nie było i nie ma** – mimo szeroko zakrojonej kampanii promocyjnej inicjatywa stanęła na wstępnych szkicach. Ostatnią informacją, jaką można przeczytać na stronie www.cenega.pl/klub, jest tabela z nagrodami fundowanymi przez Creative – swoją drogą, niezwykle obiecującymi. Dość powiedzieć, że już za 400 punktów można, wg niej, dostać torbę, zaś aby otrzymać bardzo dobry zestaw 5.1, wystarczy 1000. Może to sporo, ale zważywszy na ceny gier i sprzętu oraz na to, jak wyglądają np. typowe programy lojalnościowe w supermarketach (w stylu: *„zrób zakupy za 10 tys. złotych, a dostaniesz kubek"*), to jedna z najlepszych ofert na rynku. Przynajmniej w teorii. A w praktyce...

Pomoc techniczna dystrybutora systematycznie zbywała upominających się o swoje nagrody graczy, aż wreszcie na stronie internetowej firmy pojawił się szokujący news, że Klub ruszy pod koniec marca, jednak... wszystkie dotychczas zdobyte punkty będą wyzerowane. Informacja z serwisu – ku zdziwieniu i zirytowaniu tych, którzy zdążyli ją przeczytać – znikła po kilku minutach. Jak się okazuje, pojawienie się tego newsa było wynikiem nie dziwacznej polityki, ale złośliwości byłego pracownika dystrybutora – tak przynajmniej twierdzi przedstawiciel Cenegi, z którym mogłem wyjaśnić ważkie kwestie dotyczące Klubu Gracza. Czemu nie zostało to ogłoszone oficjalnie, a informacja ta była ściśle strzeżona i niedostępna dla zwykłych śmiertelników? To już gorzka tajemnica firmy.

Efekt tego wszystkiego jest taki, że... **Klub nie zaistniał i nie zaistnieje – ale bez obaw, ponoć żadne punkty nie zostaną skasowane, zmieni się tylko nazwa programu.** Nie będzie to już Klub Gracza, ale Kompania Graczy. Obecna strona przestanie więc być aktualna, łącznie z ofertą zamiany punktów. Jak się dowiedziałem, nowa nie powinna jednak bardzo od pierwotnej odbiegać. Torbę będzie można dostać za 340 punktów, a np. kartę Creative X-Fi Extreme za 1610 – wciąż więc będzie to oferta całkiem atrakcyjna. O ile będzie. Szanse są duże – widziałem już nową i działającą (testowo) stronę Klubu.

Na najważniejsze pytanie, tj. kiedy możemy się spodziewać premiery Kompanii Graczy, nie udało mi się uzyskać stuprocentowo pewnej odpowiedzi. Być może Cenega uwinie się z tym już w maju – nowe otwarcie zaś powinno, wedle zapewnień, zrekompensować długi czas oczekiwania. Zobaczymy... |CDA|

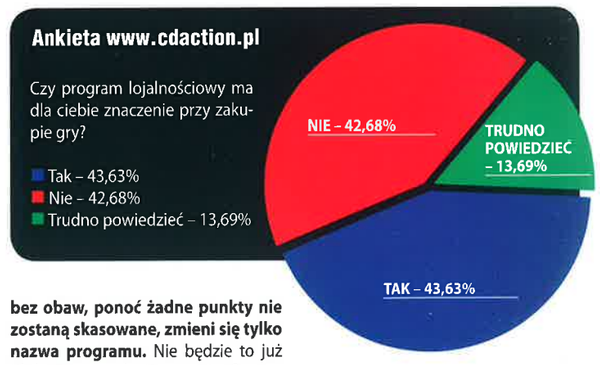
Sklep gram.pl – tu możesz wydać swoje wirtualne pieniądze...

Czym są programy lojalnościowe?

Większość firm sprzedających dużą liczbę towarów stara się zachęcać odbiorców do tego, by to właśnie u nich kupować – i to jak najwięcej. Stąd właśnie tzw. programy lojalnościowe, wiążące się ze zbieraniem punktów, zdrapek, rozdawaniem specjalnych kart stałego klienta i tak dalej. Branża gier bardzo się tu nie różni od innych, choć obecnie próby przywiązania do siebie klienta są raczej skromne. Np. taki gigant jak Electronic Arts (wielki szczególnie na świecie, niekoniecznie w Polsce) póki co żadnego programu dla swoich klientów nie ma.

...i dzięki temu znacząco obniżyć koszt zakupu edycji kolekcjonerskich.

Klub Gracza Cenegi – w takiej formie już go nie zobaczycie...



Na kłopoty – CDA ;)

Tym tekstem chcemy zainaugurować dział interwencyjny w CDA. Jeśli masz jakiś kłopot związany z polską branżą gier, pomoc techniczna dystrybutora traktuje cię nie tak jak powinna – napisz nam o tym. Jako że mamy dość dobry kontakt ze wszystkimi dystrybutorami, jesteśmy w stanie dowiedzieć się znacznie więcej niż człowiek, za którym nie stoi czasopismo czytane przez kilkaset tysięcy ludzi. Nie obiecujemy, że będziemy w stanie pomóc w każdej sprawie – jeśli jednak jakiś problem będzie się powtarzał i dostaniemy wiele sygnałów, że coś nie działa tak jak należy (vide Klub Gracza Cenegi), na pewno się tym zajmiemy. W razie czego pisz pod adres interwencja@cdaction.pl.

Po-życie

SECOND LIFE

Hut Sędzimir | żyje po życiu

Książkowe wizje cyberpunkowych autorów stają się rzeczywistością. Miliony ludzi na całym świecie przenoszą się do wirtualnych przestrzeni, uciekając w ten sposób przed ograniczeniami codzienności – dokładnie tak, jak przewidział to w powieści „Zamieć" Neal Stephenson. Jesteś gotowy na drugie życie?

>>> Taki widok to w Second Life normalka. To przecież życie po życiu...

Rzadko się zdarza, by jakakolwiek internetowa usługa czy program komputerowy wzbudziły takie zainteresowanie mediów jak **Second Life**, stworzony przez amerykańską firmę Linden Labs. Aplikacja ta, uruchomiona ponad cztery lata temu, w ostatnich miesiącach zdaje się gościć na ustach wszystkich – piszą o niej dzienniki, pokazują telewizyjne serwisy, a Instytut **Szwedzki planuje otworzyć ambasadę kraju w SL** (to oficjalny skrót nazwy Second Life).

Zainteresowanie mediów przekłada się na liczbę zarejestrowanych użytkowników. **Jeszcze rok temu ledwo przekraczała ona 500 tysięcy, dziś jest ponad dziesięć razy większa**, a według jednej z analiz w marcu 2008 roku ma sięgnąć 25 milionów. Co budzi takie zainteresowanie Internautów? Dlaczego drugie życie jest tak atrakcyjne?

To nie WoW

Od strony technicznej wirtualna przestrzeń Second Life bazuje na macierzy serwerów korzystających z systemu operacyjnego Debian, mutacji Linuxa dostępnej na zasadach open-source. **Każdy z tych serwerów odpowiada za jeden region o wymiarach 256 na 256 metrów, łącznie działa ich ponad 3000**. To w chwili obecnej największe wyzwanie dla Linden Labs, ponieważ system ten był rozbudowywany na bieżąco wraz z przybywaniem użytkowników, a ich lawinowy wzrost w ostatnich miesiącach sprawił, że nie było czasu na sensowne zaplanowanie całej infrastruktury.

Software obsługujący świat Second Life również wymaga optymalizacji i standaryzacji. W chwili obecnej, poza systemem Debian, Linden Labs używa również oprogramowania serwerów Apache i aplikacji obsługującej proxy Squid – to także programy open-source, cały czas rozwijane, ale wciąż w pewnych sytuacjach zawodne. Niezbyt imponujące zaplecze technologiczne jednak nie ma dla użytkowników większego znaczenia, bo to nie na nim opiera się magia SL.

Second Life to wirtualny świat, który tylko z pozoru przypomina typowe gry MMORPG – w rzeczywistości zdecydowanie się od nich różni. Produkcje takie jak World of Warcraft czy Guild Wars są płatne, uczestnicy zabawy przenoszą się do światów wymyślonych i stworzonych przez ich twórców, a zakres czynności, jakie mogą wykonywać, choć zróżnicowany i szeroki, jest jednak ograniczony do aktywności związanych z wykonywaniem kolejnych questów (np. zabić smoka, wyleczyć paladyna itd.). Drugie Życie oparte jest na zasadach zupełnie odmiennych – **zabawa jest darmowa, wirtualną przestrzeń niemal w całości kształtują sami użytkownicy programu**, a brak konkretnych zadań do wykonania sprawia, że można robić dosłownie wszystko – jedynym ograniczeniem jest tak naprawdę wyobraźnia rezydentów tego wirtualnego świata.

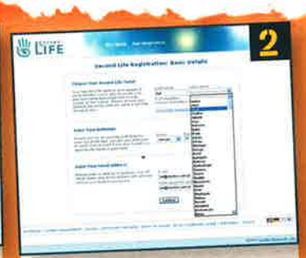
Kim są rezydenci?

Holenderska fundacja EPN przygotowała raport, w którym podała wyniki przeprowadzonych przez siebie badań dotyczących populacji Second Life. Pełna wersja wisi na stronie http://www.epn.net/interrealiteit/EPN-REPORT-The_Second_Life_of_VR.pdf, oto kilka ważniejszych faktów w nim zawartych:

- ponad 30% użytkowników spędza w wirtualnym świecie powyżej 30 godzin tygodniowo, ponad 80% powyżej 9 godzin
- proporcje kobiet i mężczyzn są mniej więcej równe; płeć rezydentów odpowiada w większości przypadków faktycznej płci internautów; w tym względzie częściej oszukują mężczyźni, bo około 10% kieruje postaciami kobiecymi
- 50% użytkowników ma między 25 a 40 lat, ponad 25% – to ciekawe – ma więcej niż 40 lat; średni wiek użytkownika to 31 lat
- nieco poniżej 50% użytkowników zarabia w świecie SL pieniądze (chociaż większość raczej niewielkie), mniej więcej jedna trzecia wymienia Lindeny na prawdziwą gotówkę

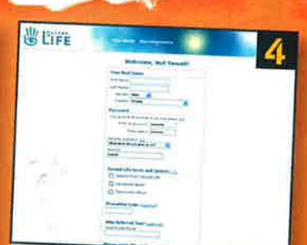
Nowy lajf

1. Wejdź na stronę www.secondlife.com. Poczytaj materiały dotyczące SL, poznaj zasady, na jakich opiera się ta społeczność. Już? Kliknij duży pomarańczowy przycisk Join now... chyba że masz mniej niż 18 lat, wtedy wejdź na teen.secondlife.com.



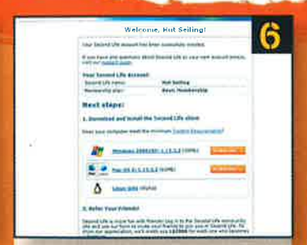
2. Wpisz swój adres e-mail, datę urodzenia oraz imię. Nazwisko musisz wybrać z listy kilkudziesięciu propozycji. Kliknij przycisk Continue.

3. Wybierz avatara. Jeśli wśród propozycji nie ma takiego, który by ci pasował, nie przejmuj się – później jego wygląd możesz samodzielnie zmodyfikować.



4. Wpisz dane osobowe – prawdziwe nazwisko, hasło do konta itd.

5. Wybierz rodzaj konta – darmowe Basic lub też płatne Premium, w jednej z trzech wersji z abonamentem naliczanym co miesiąc, co kwartał i rokrocznie.



6. Ściągnij klienta Second Life, zainstaluj go i uruchom. Zaloguj się na swoje konto i...

7. ...kliknij Connect. Poczekaj chwilę... Witamy w Second Life!

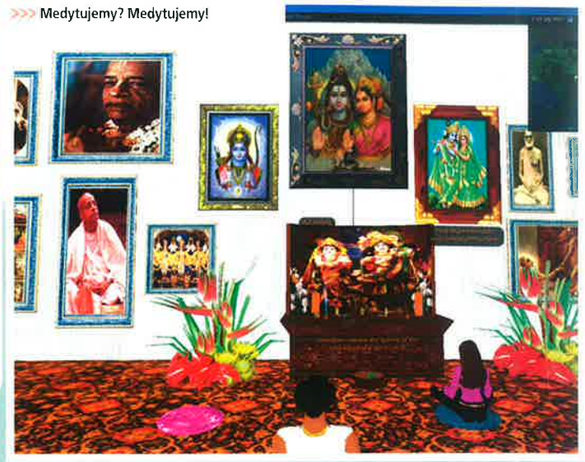
Na początku był... Philip

Second Life stworzyła firma Linden Labs z siedzibą w San Francisco – czas obowiązujący w SL to czas zachodniego wybrzeża USA. Firmę założył Philip Rosedale, wcześniej menedżer firmy komputerowej Real Networks – człowiek, który wymyślił Second Life. Linden Labs rządzi SL twardą ręką – choć ingerencje administratorów w cyfrowy świat są raczej sporadyczne, zarządzający serwerami często wprowadzają istotne zmiany, nie licząc się z interesem uczestników zabawy. Słynna stała się sprawa rezygnacji z systemu tzw. TeleportHubów, specjalnych miejsc umożliwiających przenoszenie się do innych lokacji na mapie. Wiele firm założyło swoje siedziby w pobliżu takich hubów, korzystając ze wzmożonego w ich okolicy ruchu – kiedy jednak teleportacja została pozbawiona ograniczeń (obecnie aktywować ją można w dowolnym punkcie mapy) zyskowność tych przedsięwzięć zmalała. Linden Labs nie bierze też żadnej odpowiedzialności za ewentualne zniknięcie z wirtualnego konta L$, a kiedy administratorzy firmy odkryją przypadki łamania regulaminu SL, potrafią zamknąć konto rezydenta, nie przejmując się prawdziwymi pieniędzmi zainwestowanymi przez jego użytkownika.

Lindeny wymienię!

Aby rozpocząć drugie życie, należy wejść na oficjalną stronę Second Life, zarejestrować się, a następnie stworzyć wirtualną postać, która tu – podobnie jak w wielu innych aplikacjach sieciowych o podobnym charakterze – nazywana jest awatarem.

>>> Medytujemy? Medytujemy!



Tringo

Choć Second Life samo w sobie grą nie jest, rezydenci przebywający w wirtualnym świecie mogą skorzystać z uroków interaktywnej rozrywki. Gier przeznaczonych dla avatarów jest co najmniej kilka (nie licząc klasycznych maszyn hazardowych), a najpopularniejsza z nich to Tringo, połączenie Tetrisa i Bingo. Zabawa w Tringo wymaga wielu uczestników, którzy konkurują ze sobą, układając klocki o różnych kształtach na specjalnym panelu o wymiarach 5 na 5 pól. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów, stawką jest zwykle 100 L$ oraz pieniądze dorzucone przez innych graczy. Siedząc przy Tringo można zbić niemały kapitał, warto więc wcześniej poćwiczyć – niezależna od Second Life wersja gry znajduje się na tej stronie: www.meez.com/tringo.dm.

>>> Jesteś uroczą blondynką? W Second Life możesz zostać brunetem-intelektualistą.

Wirtualny świat kieruje się własnymi zasadami, warto więc je poznać, zaliczając samouczek składający się z czterech części – przemieszczanie się (Move), wygląd zewnętrzny (Appearance), wyszukiwanie ludzi, miejsc i wydarzeń (Search) oraz komunikacja (Communicate). Tutorial jest wyczerpujący – w spójny, konkretny sposób przedstawia podstawy zabawy. Nie pozwala jedynie na zdobycie umiejętności tworzenia własnych obiektów 3D i skryptów do nich, a to w Second Life jest wyjątkowo ważne.

Rezydenci SL bowiem dzielą się na dwie grupy – tych, którzy tworzą, i tych, którzy konsumują. Ci pierwsi potrafią dzięki swojej kreatywności zdobyć fortunę. Prawdziwą. Nie wirtualną.

Model ekonomiczny to na pewno jeden z najciekawszych elementów Second Life. Waluta obowiązująca w tym wirtualnym świecie to Lindeny (L$). Można za nią kupować nieruchomości, obiekty i skrypty stworzone przez innych użytkowników oraz oferowane przez nich inne usługi. Pierwsze 250 Lindenów każdy rezydent otrzymuje na starcie, kolejne musi już samodzielnie zarobić, wygrać na maszynach hazardowych umieszczonych w świecie SL lub też kupić za prawdziwe pieniądze, korzystając z karty kredytowej. Zainwestowanie pewnej realnej kwoty jest w zasadzie niezbędne, jeśli ktoś planuje stać się częścią systemu gospodarki Second Life – za ok. 100 złotych można nabyć mniej więcej 8000 Lindenów (kurs zmienia się co dzień!), co powinno wystarczyć na kupno niedużej działki o wymiarach 512 metrów kwadratowych (prywatna wyspa na osobnym serwerze kosztuje ponad 1600 dola-

>>> Co ja robię tu? O-o! Co ja tutaj robię?!?

rów). Na takiej działce można tworzyć własne przedmioty, które przy odrobinie talentu i pomysłowości na pewno znajdą nabywców wśród uczestników zabawy.

Skrypty za miliony

Tworzyć można nie tylko obiekty, ale i powiązane z nimi skrypty, które wywołują różnego rodzaju efekty (np. zapalenie lampy, otworzenie drzwi itd.). Dotyczy to nie tylko animacji samych obiektów, ale i rezydentów z nich korzystających: w jednym ze sklepów otrzymałem darmową bransoletkę, po założeniu której moja postać zaczynała tańczyć. Skrypty tworzy się w języku LSL (Linden Scripting Language), który konstrukcją przypomina inne skryptowe języki programowania, a także C++. Możliwości LSL są ogromne – przy jego użyciu udało się nawet stworzyć wyspę z działającym, choć nieco uproszczonym, ekosystemem.

Aspekt ekonomiczny SL jest też jednym z głównych powodów, dla których o programie jest tak głośno. Dzięki sprzedaży ziemi i wirtualnych pieniędzy firma Linden Labs prosperuje na tyle dobrze, że może pozwolić sobie na zatrudnianie niemal 150 pracowników. **Szacuje się, że łączna wartość transakcji przeprowadzanych w świecie Second Life w przeliczeniu na dolary amerykańskie przekroczy w tym roku 500 milionów**. Są już rezydenci, których majątek przekracza milion najprawdziwszych „zielonych", choćby najsłynniejsza z nich Chinka Alinin Graef (w SL występuje pod nazwiskiem Anshe Chung).

Wielcy w Second Life

Second Life ma ponad półtora miliona aktywnych użytkowników, liczba osób zarejestrowanych w serwisie przekracza pięć milionów i ciągle rośnie. Wśród nich znajdują się również znane osobistości z prawdziwego świata.

Swoje kampanie wyborcze prowadzili w SL Nicolas Sarkozy (jako kandydat na prezydenta Francji) oraz Hillary Clinton (żona byłego prezydenta USA, obecnie sama kandyduje). O tragedii krajów trzeciego świata (Sudan, Chad) opowiadała na specjalnych spotkaniach wirtualna aktorka Mia Farrow. Przed publicznością występowała też piosenkarka Suzanne Vega (pierwsza w historii – koncert znaleźć można na stronie **http://blip.tv/file/57262**) oraz zespół Duran Duran, który zamówił nawet zaprojektowanie specjalnej wyspy, na której mogą spotykać się fani grupy. W wirtualnej przestrzeni jak najbardziej autentycznego wywiadu – jednego z ostatnich w swoim życiu – udzielił stacji radiowej Infinite Mind pisarz Kurt Vonnegut (na fotce).

Każda z tych osób pojawiła się w świecie SL korzystając z modelu 3D, który wizualnie przypomina ich autentyczny wygląd. Nie każdy avatar przypominający gwiazdę show-businessu to rzeczywiście ktoś znany, bez problemu znaleźć można sklepy oferujące „skórki" zamieniające kierowane postaci np. w Marylin Monroe, Madonnę, Johnny'ego Deppa czy... Harry'ego Pottera. Taki model można kupić na stałe lub... tylko wynająć, by każdego dnia stawać się kimś innym.

Inne drugie życie

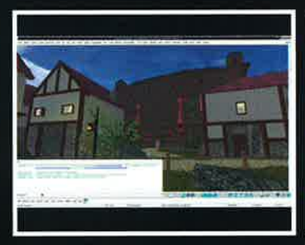
Choć to o Second Life jest w ostatnich miesiącach najbardziej głośno, nie jest to jedyna wirtualna rzeczywistość, w jakiej mogą się zanurzyć internauci.

World of Warcraft

W tym zestawieniu trochę z przekory – to przecież nie program taki jak Second Life, a gra, za którą na dodatek trzeba co miesiąc całkiem słono płacić. Biorąc jednak pod uwagę liczbę użytkowników (powyżej 8 milionów) oraz popularność, jaką cieszy się WoW, trudno nie uznać MMORPG-a firmy Blizzard za alternatywę dla Second Life.

There

Wirtualny świat w założeniach zbliżony do Second Life, bardziej dopracowany pod względem oprawy graficznej, ale pozbawiony wielu funkcji SL, w tym przede wszystkim tych związanych z tworzeniem własnych przedmiotów. Program pomyślany głównie jako trójwymiarowa przestrzeń spotkań liczy ponad pół miliona użytkowników.



Active Worlds

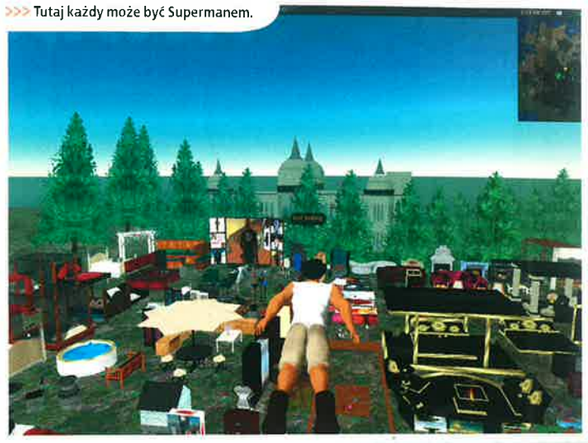
Jedna z najstarszych cyfrowych przestrzeni, zadebiutowała jeszcze w 1995 roku w postaci bety – do szerokiej publiczności trafiła w 1997 roku, dziś działa w wersji oznaczonej numerem 4.1 (z 30 maja 2006). Active Worlds to w rzeczywistości nie jedna spójna przestrzeń, a wiele równoległych światów. Ich liczba przekracza na chwilę obecną 1000.

Red Light Center

Musiało do tego dojść prędzej czy później – Red Light Center nie jest zresztą pierwszą inicjatywą tego typu. Ten wirtualny świat, wzorowany na słynnej dzielnicy czerwonych latarni w Amsterdamie ma tylko jeden temat – cyfrowy seks, bez tabu, bez ograniczeń, bez niebezpieczeństw. Obecnie w wersji beta, w tym roku ma się doczekać prawdziwej premiery.

>>> Na razie jeszcze ich nie ma, ale już niedługo w sprzedaży w SL – koszulki CDA!

>>> Tutaj każdy może być Supermanem.



Seks i krzyki

Jak śpiewała Maryla Rodowicz, podnieca nas kasa i seks. Tego drugiego też nie brakuje w Second Life, choć wszystkie avatary są „fabrycznie" pozbawione jakichkolwiek narządów płciowych, nie ma też żadnych animacji choćby częściowo kojarzących się z erotyką (jedynym, bardzo niewinnym wyjątkiem jest „przesyłanie buziaczków"). Część wysp tworzących świat SL jest jednak oznaczonych jako Mature, co oznacza, że mogą zawierać treści przeznaczone dla dorosłych i rzeczywiście na wielu z nich działają firmy z branży porno, zarówno w wersji soft, jak i hard. Są dzielnice rozpusty, wirtualne prostytutki, sklepy z seks-zabawkami czy galerie prezentujące mniej lub bardziej wyuzdane akty. By samemu wziąć udział w cielesnych rozkoszach, trzeba zainwestować w... genitalia (najbardziej estetyczne, wyposażone w skrypty działające na dotyk, kosztują nawet 1500 L$) oraz w 'poseballs' – specjalne urządzenia, które ustawiają rezydentów w odpowiednich pozycjach i aktywują skrypty odpowiedzialne za animację odpowiednich ruchów.

Nie wszyscy są jednak w Second Life po to, by zarabiać pieniądze czy wydawać je na wirtualne uciechy. Dla wielu to po prostu przestrzeń, w której spotkać można innych internautów, porozmawiać o polityce, filmach czy pogodzie. Rezydenci komunikują się na trzy sposoby – albo za pośrednictwem wbudowanego w interfejs programu typu Gadu-Gadu o zasięgu globalnym, albo lokalnego czatu. W tym pierwszym przypadku można wywołać każdego rezydenta niezależnie od tego, gdzie się znajduje, w tym drugim – wirtualne postaci muszą znajdować się od siebie w niewielkiej odległości, wynoszącej około 25 metrów.

Lokalny chat pozwala również na szept (zasięg głosu spada poniżej 10 metrów) lub krzyki (słyszalne do 100 metrów), możliwe jest także wyrażenie emocji poprzez wykorzystanie gestów albo przygotowanych przez Linden Labs, albo stworzonych przez użytkowników.

CDA SL

Przyszłość Second Life – o ile tylko administratorzy poradzą sobie z architekturą serwerów – rysuje się w kolorowych barwach. Liczba zarejestrowanych kont rośnie w błyskawicznym tempie, większy ruch generuje zyski Linden Labs – firma ma więc fundusze, by dalej rozwijać tę aplikację. Firmy i instytucje coraz częściej decydują się na przeprowadzanie akcji wykorzystujących popularność programu.

>>> Ojej, jaki ładny mały skrypt!

>>> Prenumerata CDA dochodzi i tutaj.

Przykłady? Proszę bardzo! Od dłuższego czasu prelekcje w cyfrowych salach wykładowych prowadzą tak renomowane uczelnie jak Harvard, Stanford University, New York University czy izraelska AFEKA. **W styczniu zakończyła się pierwsza wirtualna wersja Big Brothera**, która wzbudziła niemałe zainteresowanie rezydentów. W marcu część świata SL została zalana wodą, by zwrócić uwagę internautów na problem globalnego ocieplenia. Pewne jest także to, że – i to dobra wiadomość dla czytelników CDA – większa będzie obecność Polaków w Second Life. Obecnie jest ich ledwie kilka tysięcy (naszym najbardziej znanym krajanem w SL jest muzyk i artysta Cezary Ostrowski), ale po tym tekście liczba ta na pewno podskoczy. Tym bardziej że CD-Action również zainwestowało w swój kawałek wirtualnego gruntu. Szukajcie nas w Second Life – już niedługo będą tam wszyscy! („Niedługo" i „wszyscy" to drobna przesada – dop. bardziej sceptycznej części redakcji.) **|CDA|**

Pamiętaj o realu

Second Life doczekał się naśladowców (patrz ramka na poprzedniej stronie) oraz parodii. Szczególnie zabawna, choć niestety nierozwijana jest strona Get a First Life (**www.getafirstlife.com**), której autorzy przypominają użytkownikom Second Life, że ich „pierwsze życie" czeka na nich poza ekranem komputera, w realu. Działalność strony Get a First Life została dostrzeżona przez firmę Linden Lab, która wysłała do jej twórców pismo... zachęcające do dalszego robienia sobie żartów z SL.

Cześć!

Jak co miesiąc witamy w dziale, którego jedynym zadaniem jest wprawienie was w dobry (albo choć lepszy) humor. Mamy jednak cichą nadzieję, że się uśmiejecie na maksa.

Joe Monster.org – ...BO POWAGA ZABIJA POWOLI – INSTYTUT BOZBYWKI INTERNETOWEJ

(Zakazane) piosenki IV RP

Siekiera, motyka, bimber, siara
kto żyw z Polski wyp*dala.

Siekiera, motyka bimber, lina
jak na przykład do Dublina.

Siekiera motyka, riksza, buda
Do Londynu. Jak się uda.

***

Siekiera, motyka, pałka, Dorn
Because of Piłka we have no porn!

***

Siekiera, motyka, sznurek, trampek
agentów łapie wujek Antek.

Siekiera, motyka, berło, diadem
Poszczuć dziadów Irasiadem!

***

Siekiera, motyka, pegeer,
co dziś wymyśli eLPeeR?

***

Siekiera, motyka, murzynek Bambo
Jedź na Wiejską – zobacz szambo...

***

Siekiera, motyka, funt kiełbasy
Nauczyciel nie ma kasy.

Siekiera, motyka, talerz kaszy
A lekarze do kamaszy!

Siekiera, motyka, burak, koń,
A wykształciuch – z kraju won!

Siekera motyka, durne rymy
my ich wszystkich rozliczymy!

***

Siekiera, motyka, Poznań, Łowicz
prezydentem Kononowicz.

Siekiera, motyka, krzaki, drzewa
Zlikwidować wszystko trzeba.

Siekiera, motyka, klocki lego
I nie będzie tu niczego!

Halooo, w czym mogę pomóc?

czyli autentyki z różnych helplini

– Halo!!!
– Halo... Dobry wieczór! W czym Pani mogę pomóc?
– Cholera!!! Wy sobie żarty stroicie! Zostawiliście mnie z tym wszystkim i co dalej???
– Z czym Panią zostawiliśmy???
– Z oknem!!! Miało być wczoraj!!!
– Z jakim oknem, Szanowna Pani??
– Miało być wstawione!!
– W co?
– We framugę!!!
– Okno?
– Pan jest chyba pijany!!!
– Nie sądzę...
– Jesteś pijany, bo słyszę jak marko-czysz!!!
– A gdzie Pani chciała zadzwonić i kto Pani tego okna nie wstawił?
– Wy!!!!!!!!
– Myyy?? Firma xxx?
– Eeee... to Świdnik???
– Nie, Warszawa.
– Ale tu mam telefon... yyy... że to Świdnik!!!
– No widzi Pani... a ja widzę stąd Pałac Kultury... cuda, prawda?

PIP PIP PIP

***

– No nareszcie!! Ale Wy macie obsługę!!!
– Dzień dobry. W czym mogę pomóc?
– Dzwonię do Was od rana i się nie mogę dodzwonić. Odbierze w końcu ktoś????
– Yyy... no jak Pan słyszy, ktoś w końcu odebrał. W czym mogę pomóc?
– Utknęło mi to, co do Was wysłałem!!
– Co i do kogo Pan wysłał?? I co, i gdzie Panu utknęło??
– Pismo ważne... bo polecone!!!
– W sprawie?
– Naliczania odsetków!!!! Co ty tam robisz... nie wiesz, KTO dzwoni???
– No nie bardzo... Pan się nie przedstawił... nie znam wszystkich milionów Polaków.
– To już tam nie pracujesz!!!! Ja Cię z*ebię!!! Jak psa!!!
– Proszę sobie wpisać w takim razie w Internecie, np. w gogle'u: psy + je**ać. Dobranoc.

– Tyyyyy skkkkkkkkkkkkkk...

PIPIPIP

***

– Dzień dobry!
– Dzień dobry...
– A na ile dajecie???
– Słucham????
– Jak to rozłożyć??
– Co rozłożyć?
– Kredyt.
– To nie bank, proszę Pana, tylko firma XXX.
– Hmm... to w takim razie Wy na ile dajecie??
– Nie dajemy, proszę Pana. Tu same dziewice...

PIPIPIPI

***

– Paaaannn zrozuuumieeeee pilismyyyyy.
– No ale w czym mogę pomóc??
– Kooolegaaaa usnąąął podddd bankomatem aaaa my nieeeee znamyyy jeeeeeeeeeeego pinuuuu... a wypilibylim jeszczeeeee podaaaaa Paaaannnnn???

PIPIPIIIII

***

– Skoro wykręciłam Pana numer, to chyba oczekuję satysfakcji???

***

– Jak ja mogę mieć debet, jak kartę ma żona???
– A żona zna Pana PIN?
– Hmmm... to mnie Pan pocieszył... wierzyłem cholerze!

***

– A jak finalnie włożyłem w tom dziurkę... napisami do dołu... na siłę... to Pan nie może tego zdalnie odkręcić?? CHU*OWĄ MACIE TOM TECHNIKĘ!!!

Dowcip miesiąca

Po Morzu Śródziemnym płynie luksusowy jacht. Na pokładzie mężczyzna w szortach łowi spinningiem ryby. Obok opala się w kusym kostiumie piękna blondynka. Mężczyzna wyciąga po jednej małej rybce co godzinę. Wtem w pobliże jachtu podpływa zdezelowana, brudna i śmierdząca łódka, na której trzech rybaków w potarganej odzieży wyciąga z morza sieć pełną ryb. Mężczyzna ze spinningiem z goryczą:
– I tak, ku*wa, jest zawsze w tym pier*olonym życiu... Jedni mają szczęście, a inni nie, jedni mają wszystko, a inni jakieś g****! Ech!

Z czego śmieją się Rosjanie

Wiosna przyszła. Lodówkę przepilim. Gdzie teraz będziem wódkę mrozić, biedni my....

Irański satelita przekroczył granicę z Pakistanem. Zaraz potem tragarze odmówili wykonywania dalszych poleceń.

Google Earth dodaje nową usługę – orbitalne działo jonowe.

Dzwonek do drzwi. Gość otwiera i widzi trzech ludzi w kombinezonach przeciwchemicznych, w maskach pgaz, jeden trzyma miotacz ognia i pyta:
– To pan wczoraj dał mocz do analizy?

Rozmawia dwóch biznesmenów. Jeden proponuje:
– Powiedz pan swoją cenę, ja powiem swoją. Potem obaj się roześmiejemy i przystąpimy do poważnych rozmów.

– Dlaczego rozwody są takie drogie?
– Bo są tego warte.

Netowe pogaduchy

Witam, mieszkam w Katowicach od kilku tygodni, szukam grupy osób grających amatorsko w piłkę w Katowicach, chętnie dołączę. Pozdrawiam!

– Wkrótce na Stadion Śląski zawita nasza reprezentacja, więc nie będziesz już musiał dłużej szukać.

***

Trójkołowe wózki dla dzieci to pomyłka...
– Dlaczego?
– Powyżej 140 kmh zaczynają „wężykować".

***

Ciekawy pierwiastek – Ununoctium. Okres połowicznego rozpadu to 0,89 ms.
– To powinni dać mu nazwę Koalicium.
– Dwa małe neutrony, wokół których krąży wielki elektron. Nie ma siły, aby się nie rozpadło.
– I jeden buraczany proton.

***

...Bo oczywiście kolumny kina domowego służą do tego, by kwiatki nań postawić! Dobrze, że TV jest cienki, bo pewnie i tam by stanął kwiatek. Kwiatek stanął na subwooferze i się podlewał... razem z SUB-em oczywiście, który podziałał jeszcze tydzień, a teraz pierdzi i robi zwarcie co jakiś czas. No i tym sposobem baaaardzo potrzebny w pokoju ozdobny kwiatek „zrobił" mnie (nas?) na lekko dziewięć stów. Piętno dla kwiatków i dla żon!

Historia rodem z pl.rec.kino-domowe: pewna żona z uporem maniaka stawiała kwiatki na kolumnach. Małżonek wpierw tłumaczył, prosił etc., potem zrezygnował. Ukradkiem poił wszystkie kwiatki octem. Po tygodniu kwiatki naturalnie zdechły, zaś mąż wytłumaczył żonie, że to wina pola magnetycznego głośników.

***

Witam. W autach w Anglii kierownica jest po prawej stronie, ale jak mają rozmieszczone pedały?

– Google mówi, że mniej więcej równomiernie po całej Anglii, ale największe skupisko jest w Londynie w Soho district.

***

Poszukuję aparatu do kwoty 500-600 zł.
– Taką kwotę sfotografujesz zupełnie dowolnym aparatem. Chyba że będzie to w workach po 1 groszu, to może się szerokokątny obiektyw przydać. [:-)]

***

Może mi ktoś doradzić jakąś grę, która może się spodobać drugiej połowie??
– Wstępna.

***

Stoimy se wczoraj z kolegą przy kasie Empiku, co by zdjęcia kolegi odebrać, zmęczeni po pracy, głupawka zaczyna nas dopadać. No ale nic, pełna powaga, zmęczony wyraz twarzy, a tu nagle znienacka taki dialog [K]obiecimy ze [S]przedawcą:
[K] – Ma pan karty ery za 200 złotych?
[S] – Era w sensie „Tak Tak"?
[K] – Tak, tak...

***

Rzecz miała miejsce w Oświęcimiu na jednym z rond. Jeden tir (T1) wymusił pierwszeństwo na drugim (T2) i po chwili w radiu taka oto rozmowa:
[T1] – Sorry, kolego, żem się tak wpier**lił, ale k**wa mam mało paliwa i nie chciałem hamować.
[T2] – Nie ma sprawy, kolego.
[T1] – No k**wa trochę jest. Bo ja myślę, ze k**wa trochę kultury trzeba mieć, by powiedzieć „przepraszam" w takiej k**wa sytuacji.

***

Poszukuję dobrego glazurnika, ale na „wczoraj"!! Chodzi o ułożenie 10 m^2 terakoty, zrobienie małej ścianki gipsowej oraz malowanie.
– Co? Imprezka była, a rodzice wracają?

***

Witam. Pytanie mam – czy można zburzyć ścianę nośną? Słyszałem, że można to zrobić częściowo. Planuję remont mieszkania i zburzenie jednej takiej dałoby mi dosyć duże możliwości. Z góry dziękuję za odpowiedź.
– Pewnie można – najwyżej „wpadnie" sąsiad z góry i powie, że to nie był dobry pomysł...

***

Potrzebna solucja do PacMana – towarzysze, pomóżcie.
– Prawo, góra, prawo, dół do końca, lewo, góra, lewo, góra, prawo, góra, lewo, dół do końca, prawo do końca, góra, lewo, dół, lewo, góra, lewo, dół, prawo, dół, lewo, góra... i tu zawsze mnie łapią.

***

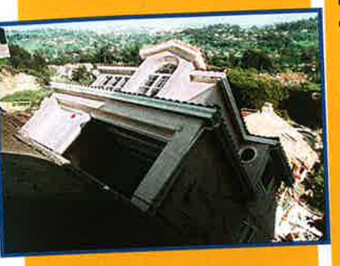
– Fajne to nie jest. Ciekawe, z którą wersją Windows wszyscy będziemy piratami. Bo mnie pojawiający się na ekranie komputera kuzynki napis, że „ta wersja Windows nie jest oryginalna" (lub coś w tym guście, XP w każdym razie) to już nawet nie drażni.
– No jasne, że nie jest! Najpierw zerżnęli z Apple, a teraz wszystko rżną bez opamiętania z Linuxa.
– Możesz wymienić cokolwiek, co Microsoft „zerżnął z Linuxa"?
– ...Ostatnie wersje Windows prawie się nie wieszają!

Ciężkie poranki

To, że można robić głupie rzeczy przez sen, to już wiecie. A wiecie, że można robić głupie rzeczy tuż po przebudzeniu, gdy sen jeszcze nie wywietrzał z głowy?

***

Działo się to w okresie wakacyjnym, kiedy oczekiwałem na wyniki matury. Wstałem w jakże piękny poniedziałkowy poranek zbudzony dźwiękiem kosiarki do trawy za oknem. Uznałem, że skoro już się obudziłem, to zjem śniadanie. Przemieszczam się do kuchni,



chwytam czajnik i próbuję go napełnić wodą. Skubana nie chce lecieć, uznałem więc, że nie ma wody, bo ktoś coś naprawia. Skoro nie śniadanie, to może prysznic? Przemieszczam się zatem do łazienki, rozbieram się, wchodzę do kabiny i odkręcam wodę, która... nie leci. Dopiero po jakichś trzech minutach stania spostrzegłem, że coś jest nie tak, a po kolejnych dwóch spędzonych na intensywnym myśleniu zacząłem się głośno śmiać ze swojej głupoty.

***

Poranek, a właściwie to środek nocy. Trzeźwy jak świnia byłem, ale jakoś pęcherz coś nie tego i mnie obudził. Wstałem z wyrka mijając żonę, dopadłem do kibelka, ale skonstatowałem, że pali się w nim światło – więc zajęty.

Dopadłem do drzwi na korytarz, wcisnąłem przycisk windy, a że coś tam kumałem, nie zatrzaskiwałem drzwi od chaty, by później wszystkich nie budzić. Niestety, teściowa nie spała (a może na szczęście), dopadła do drzwi z drugiej strony i pyta się mnie, gdzie idę (wszak grudzień, środek nocy, a ja w piżamce), a ja rozbrajająco:

- Przepraszam najmocniej, że obudziłem, ja tylko skoczę na dół sobie sikнąć i zaraz wracam.

Wtedy oprzytomniałem i walnąłem takim śmiechem, że do dzisiaj jego echo rozbrzmiewa w korytarzu jednego z wrocławskich bloków.

***

Pewnego pięknego poranka zaspany byłem na maksa. A że byłem mocno spóźniony, zerwałem się z łóżka jak najszybciej, ubrałem się i zleciałem włożyć buty. Uprzytomniłem sobie, że muszę jeszcze zrobić siusiu. Efekt był taki, że poszedłem do toalety, podniosłem deskę, spuściłem wodę, poszedłem w miejsce, gdzie leżały moje buty i zacząłem rozpinać rozporek, aby zrobić siusiu. Na szczęście obudziłem się wcześniej, niż zacząłem sikać.

***

Budzę się w niedzielę rano z koszmarnym bólem głowy. Kac grzechotnik, czyli taki, że jak skręcasz głowę, mózg nadal stoi prosto. No tak, balanga wczoraj była ostra. Idę do kuchni czegoś się nażłopać, bo rura pali niemożebnie. Otwieram jakąś butelkę, ciągnę zdrowo, łykam – i oczy na wierzchu. To był olej słonecznikowy!

***

Poniedziałek, mam dyżur w szkole. Oczywiście spałem najdłużej, jak się da i jeszcze się w pełni nie obudziłem. Między 8.00 a 9.00 podchodzi jakiś nauczyciel i prosi, by znaleźć Martynę jakąś. No to dobra – runda po salach. W jednej taka sytuacja.

– Dzień dobry. Uczy się tu może Martyna Wojciechowska?

Po 30-sekundowej salwie śmiechu zrozumiałem, że coś jest nie tak i zostało to spowodowane przeze mnie.

***

Pierwszy raz zdarzyło mi się coś takiego jak poranne zamotanie. I to właśnie dziś, w dzień, gdy siadam sobie przed kompem i czytam o zamotaniach innych. Rano jak zawsze przygotowałem się, zjadłem śniadanie, wrzuciłem na siebie garnitur, wzułem buty i jazda do pracy. Po drodze na spotkanie wpadłem po koleżankę i gdy stałem przed jej drzwiami i wycierałem buty, spostrzegłem dziwną rzecz – otóż jeden był brązowy, a drugi czarny.

***

Zwykle sobie nastawiam budzik i to on mnie budzi. Jednak jednego dnia mama chciała wiedzieć, gdzie walnęłam suszarkę, więc budzi mnie wcześniej. Akurat mi się śniło, że mnie chce tentego bardzo przystojny aktor, no to ja bardzo chętnie, ale dlaczego on mnie tak szarpie? Szarpał mnie i szarpał, w końcu się wkurzyłam (bo mi popsuł atmosferę) i chlast go z liścia w przystojny ryjek. Z liścia zarobiła mama, a na komendę „spierda***!" suszarkę znalazła sobie sama.

***

Dwie wersje tej samej historii: moja i żony.

Moja: wczesny ranek, jeszcze ciemno, płacze moja 11-miesięczna córa, obok śpi żona, przeskok przez żonę w kierunku drzwi, zamotanie w kołdrę, nogi nie idą, a całe ciało impetem ryp w ścianę i spływam po niej, nie dając za wygraną, szybki start z pozycji bocznej ustalonej i jestem przy dziecku. Żona też tam jest. Ja zdziwko, przecież byłem taki szybki?

Żona: poszłam do dziecka zostawiając kołdrę na skraju łóżka, zajmuje się już chwilę małą, która w pewnym momencie zapłakała, a on się zrywa, przeskakuje żonę (której nie ma w tym miejscu, bo jestem przy dziecku), mota się w kołdrę, której być tu nie powinno i gleba. Podobno jeszcze „łubudup" nie skończyło brzmieć, a on stał już przy mnie i małej. Szybki jest.

***

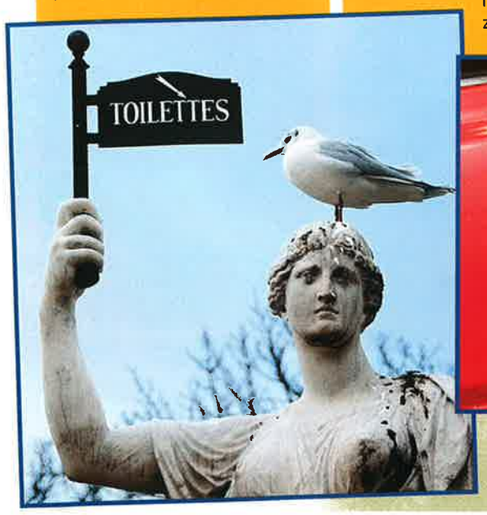
Ja kiedyś usiłowałem nastawić budzik według termometru zaokiennego i coś mi nie pasowało – nijak się nie chciało ustawić -2 stopnie. Po dłuższym zerkaniu na zmianę na tarczę budzika i skalę termometru dopiero załapałem.

Innym razem wstałem, poszedłem do łazienki spuściłem wodę i zacząłem sikać do wanny.

Ja próbowałam z pilota zgasić księżyc, bo mi świecił w oczy i spać nie dawał.

***

Ojciec codziennie rano wychodzi z psem na spacer. O 6.00 rano. Któregoś pięknego poranka zapomniał klucza i zapukał do drzwi. Nikt nie otwierał, więc zadzwonił dzwonkiem. Nie pamiętam tego, ale podobno wstałem, podniosłem słuchawkę domofonu (wisi koło drzwi) i zapytałem „Halo?". Ojciec słyszał mnie, więc powiedział „Nie wygłupiaj się, otwieraj". Na to nacisnąłem przycisk otwierania drzwi od klatki i poszedłem spać dalej. Jakby tego było mało, ojciec dobijał się dalej (bezczelny), a ja, nie mogąc znieść hałasu dzwonka, podniosłem słuchawkę i powiedziałem „Jeszcze raz będziesz się, ku*wa, bawił, to ci zap****dolę"...



Myśli dziwne

– Jak jednym słowem nazwać tysiąc listonoszy?
– Pocztyliard.

Sława – kiedy twoje nazwisko w Wordzie nie jest podkreślone na czerwono.

Co to jest, gdy iluzjonista wyciąga z kapelusza to, co chciał? Sztuczka. A kiedy kobieta wyciąga ze swej torebki to, czego właśnie potrzebuje? Cud!

– Czym stuka chleb w piekarniku?
– Piętką.

Facet z próchnicą grał w kości i... wypadły mu cztery szóstki.

Japońska korporacja Seiko zdecydowała naprawić zegar na Wieży Mariackiej. Teraz bawi nas 16 melodiami i można z nim nurkować na głębokość 300 metrów.

Amerykanie podarowali Litwie 40 000 karabinków M-14. Litewska armia liczy 16 000 żołnierzy. Skubańcy, są teraz uzbrojeni po zęby...

Nie ma co płakać nad rozlanym mlekiem – toż to nie piwo.

Wszy to nie wszystko. Jest jeszcze stko.

Richard Hammond, prezenter BBC i programu TopGear uległ wypadkowi. Na szczęście jest cały i zdrowy, a jego organy nie ucierpiały. Tysiące muzyków na całym świecie odetchnęło z ulgą.

Na potrzeby kolejnej edycji „Tańca z gwiazdami" odnaleziono trzeciego z braci Mroczek.

Adam jest bardzo otwarty na ludzi. Adam używa przeglądarki Internet Explorer...

– Proszę cię, powiedz mi, czy wczoraj na imprezie piłem? Bo nic nie pamiętam.

Cza[d/t]owe dialogi

Jak zawsze z www.bash.org.pl
Styl itd. bez znaczących zmian.

<gfx> a chłopaka masz?
<Ewelinaaa> tak jakby :)
<Ewelinaaa> teoretycznie :)
<gfx> teoretycznie to ja sypiam z Angeliną Jolie

<Nesa> Kierunek studiów Forma studiów (czas trwania) Specjalność studia I-ego stopnia stacjonarne inżynierskie (3,5 roku) bez podziału na specjalności. Automatyka i Robotyka studia II-ego stopnia stacjonarne magisterskie (1,5 roku) Automatyzacja procesów przemysłowych Robotyka. Sztuczne sieci neuronowe, systemy eksperckie, układy logiki rozmytej... Jaki po tym może być zawód?
<Bejkrools> robot kuchenny

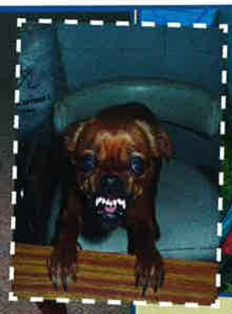
<Jaruś> Ty, w teście na IQ strzelałem na palę w odpowiedzi i wyszło mi 112.
<Kudłeq> Brawo, to znaczy, że masz większe szczęście niż inteligencję!

<onet pl gry> Obrońcy moralności dostali kolejną broń przeciwko serii Grand Theft Auto. (...) Pewien 17-letni Brytyjczyk, Ezekiel Maxwell zadźgał 51-letnią kobietę, bo jak twierdził „gangsterskie głosy z Grand Theft Auto wysłały go z misją zabicia czarnej kobiety".
<opiate> a mi kiedyś cegła spadła na głowę
<opiate> czy powinienem zaskarżyć twórców Tetrisa?

<Gaza> dzisiaj dwóch kolesi ustąpiło mi miejsca w busie :D
<Kindziak> i co zmieściłaś się? ;>

<???> czesc jak mash na imie i skont jestes
<ja> Łukasz, Szczecin
<???> rozszesh troche
<ja> Ł u k a s z , S z c z e c i n

<sadzio> dlaczego trzymasz wszystko na pulpicie?
<żelek> żeby mi dysku nie zajmowało



SPIS RZECZY

WEB 2.0
WWWiva la Revolucion! – na naszych oczach zmienia się filozofia tworzenia stron internetowych. Jak? Czytaj na **s. 118.**

NEWSY, PLOTKI, CIEKAWOSTKI
Co tam, panie, w sprzęcie piszczy? Chcesz wiedzieć? Zajrzyj na **s. 124.**

TESTY
Nasz sprawdzony w bojach zespół bierze na warsztat kolejny hardware. W tym miesiącu męczymy m.in. monitory, karty graficzne i klawiatury. Z jakim wynikiem? Sprawdź na **s. 126.**

KONFIGURATOR
Kombinujemy, jak za niewielkie pieniądze skonfigurować sprzęt, który pozwoli skorzystać z dobrodziejstw DX10. Jak? Zobacz na **s. 134.**

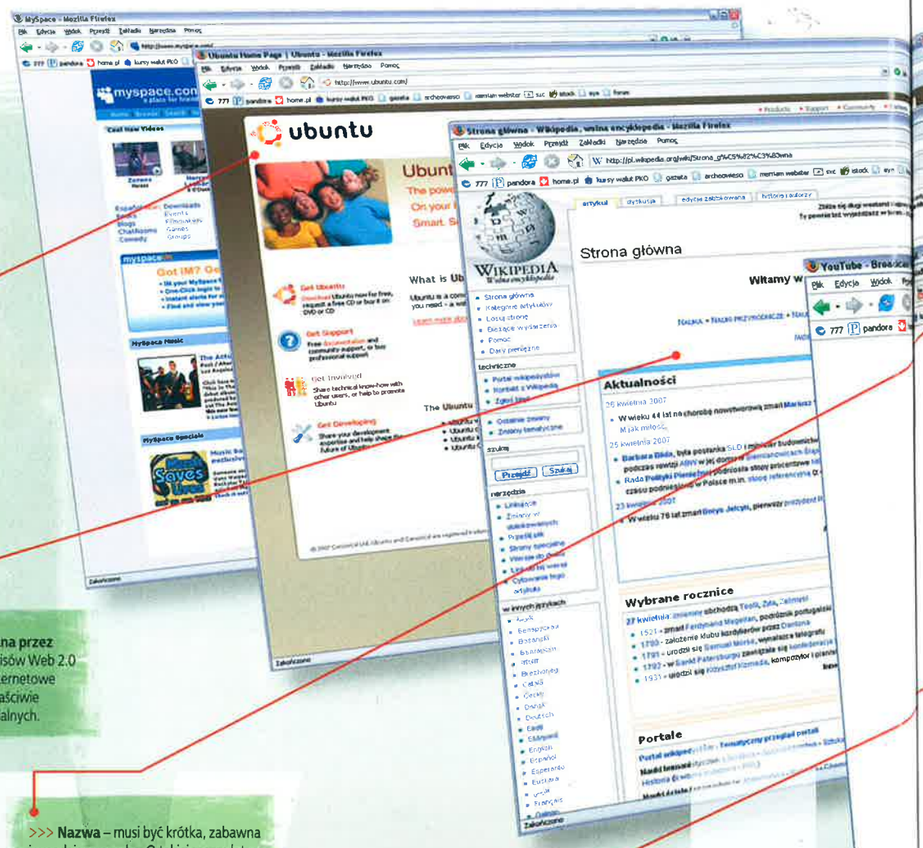
NIE DAJ SIĘ NABRAĆ
Tym razem o kartach graficznych – dokładniej o tym, jak wycisnąć najwięcej mocy, inwestując jak najmniej gotówki. Zainteresowany? To jasne – myk, myk na **s. 136.**

MAGAZYN
Trochę o programach, trochę o książkach, trochę o komiksach – na **s. 139.**

Witaj ero

Hut Sędzimir | Surfuje w 2.0

Globalna sieć komputerowa, Internet, przeżyła już w swojej historii kilka rewolucji. Obecnie, niemal każdego dnia, jesteśmy świadkami kolejnej – na naszych oczach rodzi się i rozwija Web 2.0. Co to takiego?



>>> Charakterystyczny styl graficzny – choć nie jest najważniejszą cechą nowej generacji Sieci, łatwo zauważyć, że serwisy z ambicjami Web 2.0 wyglądają podobnie. Elementy nawigacyjne są zwykle zaokrąglone, półprzezroczyste lub wypełnione gradientem, fonty użyte na stronie (szczególnie w logo) duże i „designerskie".

>>> Zawartość przygotowywana i udostępniana przez internautów – to najważniejszy wyznacznik serwisów Web 2.0 i rzeczywista rewolucja. Nowoczesne narzędzia internetowe oraz rozwój technologii cyfrowych umożliwiają właściwie każdemu przygotowywanie materiałów multimedialnych.

>>> Nazwa – musi być krótka, zabawna i wpadająca w ucho. O takiej marce łatwo się potem opowiada znajomym, szybko zapamiętuje, tak samo jak cały adres.

>>> Kreatywność – strony Web 2.0 bazują na kreatywności ich twórców i użytkowników. Ci pierwsi wpadają na pomysł nowego tematu, dziedziny lub formy wymiany informacji pomiędzy internautami i zapewniają platformę technologiczną do ich realizacji. Reszta jest w rękach użytkowników – to oni przygotowują zawartość, która trafi do serwisu.

AJAX w Web 2.0

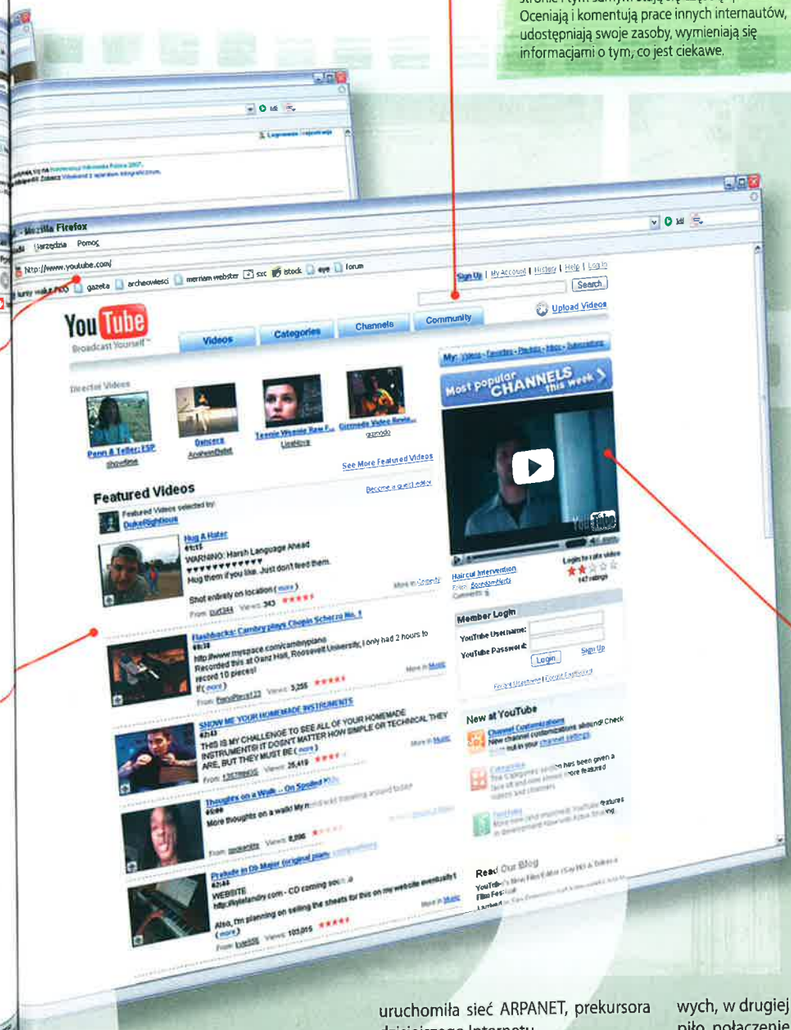
Wiele stron zasługujących na miano Web 2.0 wykorzystuje technologię o nazwie AJAX, co jest skrótem jej pełnej angielskiej nazwy, która brzmi Asynchronous JavaScript and XML. Nie wdając się w zbędne techniczne szczegóły, można powiedzieć, że technologia AJAX umożliwia odświeżenie pewnych elementów strony WWW (np. okienka z filmem) bez konieczności powtórnego wczytywania jej całej. Odbywa się to w sposób asynchroniczny (poszczególne jej elementy mogą się ładować niezależnie od siebie, w różnym czasie), przy użyciu skryptów Java i języka opisu danych XML – stąd nazwa technologii.

Web 2.0!

>>> Elementy wirtualnej społeczności – użytkownicy serwisów Web 2.0 rejestrują się na stronie i tym samym stają się częścią społeczności. Oceniają i komentują prace innych internautów, udostępniają swoje zasoby, wymieniają się informacjami o tym, co jest ciekawe.

Twoje TV?

Najbardziej oczekiwanym serwisem Web 2.0 jest w chwili obecnej Joost.com – nowe dzieło twórców Skype.com. To darmowa internetowa telewizja, która ma zagwarantować transmisję obrazu o jakości nieustępującej tej dzisiejszych tradycyjnych nadawców, oczywiście z możliwością oglądania wybranych programów w dowolnym czasie i z przerwami. Programy będzie można na bieżąco komentować i dyskutować na ich temat z innymi użytkownikami, dzielić się sugestiami i preferencjami. Co ciekawe, nie mówi się o tym, by Joost miał umożliwiać samodzielną transmisję programu TV – to dziwne, bo choć istnieją serwisy pozwalające na emitowanie własnych stacji radiowych, żaden nie oferuje tego samego, jeśli chodzi o strumienie wideo. Jeśli Joost szybko nie wprowadzi takiej możliwości, może zostać uprzedzony przez serwis Kyte.tv, który stawia właśnie na taki model – przesyłanie przez Internautów obrazu wideo w czasie rzeczywistym, nawet z telefonów komórkowych. To może być nowy YouTube!



>>> Multimedialny charakter – większość serwisów Web 2.0 umożliwia wymianę i udostępnianie danych w różnych formatach. Porządna strona nowej generacji dodaje do filmików komentarz tekstowy, zdjęcie z podobizną autora, a także inne elementy, choćby linki do jego komunikatora.

Wystrzelenie rosyjskiego Sputnika zmobilizowało amerykańskich naukowców do pracy – w 1958 roku dzięki finansowemu wsparciu rządu USA powstała ARPA – agencja zajmująca się rozwojem technologicznym na potrzeby wojska, która 11 lat później uruchomiła sieć ARPANET, prekursora dzisiejszego Internetu.

Czternaście lat później, korzystając z doświadczeń amerykańskiej armii, uruchomiono uniwersytecką sieć NFS-Net, która wykorzystywała pakietowy protokół przesyłania danych TCP/IP. W 1985 roku sieć tę udostępniono również użytkownikom spoza kręgów naukowych, w drugiej połowie lat 80. nastąpiło połączenie sieci uniwersyteckiej z innymi, już komercyjnymi przedsięwzięciami o podobnym charakterze (Usenet, BITNET X.25 Compuserve).

W 1990 roku Anglik Tim Berners-Lee i Belg Robert Cailliau stworzyli **pierwsze strony WWW** – dokumenty, wtedy jeszcze tekstowe, połączone ze sobą za pośrednictwem specjalnych powiązań (linków), które użytkownicy mogli ściągać na komputer za pośrednictwem Internetu. To ten wynalazek – w równej mierze jak poczta elektroniczna – sprawił, że światowa sieć komputerowa dociera obecnie do niemal każdego zakątka globu, a używa jej ponad miliard ludzi na całym świecie.

Dodaj do ulubionych

01. YouTube

www.youtube.com

Prawdziwa gwiazda Web 2.0, najbardziej popularny serwis zawierający treści umieszczane przez internautów. Pozwala przeglądać filmy udostępnione przez użytkowników – od scenek z urodzin po najlepsze bramki z piłkarskich boisk. Popularność serwisu wykreowała nawet gwiazdy YouTube – twórców filmów, na które czekają tysiące fanów.

02. Wikipedia

www.wikipedia.com

Encyklopedia tworzona przez jej użytkowników, pierwszy serwis realizujący w praktyce filozofię Web 2.0. Występuje w ponad stu wersjach językowych – najpopularniejsza jest oczywiście oryginalna angielska, ale polska Wiki pod adresem pl.wikipedia.org jest jedną z pięciu z największą liczbą wpisów.

03. MySpace

www.myspace.com

Największy na świecie serwis społecznościowy, w którym każdy może stworzyć własną stronę, przestrzeń wypełnioną tekstami, zdjęciami, piosenkami, filmikami itd. Swoje strony na MySpace mają znani sportowcy, muzycy, gwiazdy kina. A ty?

04. Flickr

www.flickr.com

Serwis wymiany zdjęć – każdy, kto ma cyfrowy aparat fotograficzny, może na tej stronie zostawić fotki, udostępnić je innym i poddać ich ocenie. Wokół serwisu działa prężna społeczność aktywnie wspierana przez administratorów, którzy m.in. wybierają najlepsze fotki zamieszczone każdego dnia. Adres obowiązkowy dla wszystkich miłośników fotografii.

05. Plazes

www.plazes.com

To na razie ciekawostka, ale już wkrótce może się stać jedną z najpopularniejszych stron Web 2.0. Pozwala na bieżąco informować o miejscu, w którym znajduje się użytkownik. Serwis jest powiązany z serwisem Google Maps, lokalizację internauty można więc zobaczyć na mapie, wyszukać w okolicy innych Plazerów, np. o podobnych zainteresowaniach lub imieniu. To w ten sposób świat staje się globalną wioską...

06. Clipmarks

www.clipmarks.com

Clipmarks ma dwie funkcje – po pierwsze, pozwala zaznaczyć fragment strony internetowej (np. zdjęcie, wybrane zdanie tekstu), po drugie zaś, daje możliwość podzielenia się tym odkryciem z innymi internautami. Warto zajrzeć – ludzie potrafią wyszperać w Sieci naprawdę fascynujące rzeczy...

07. Writeboard

www.writeboard.com

Edytor tekstu online, który pozwala wielu użytkownikom pracować nad tym samym tekstem, zapamiętuje wszystkie poprawki dokonane w dokumencie aż do jego pierwszej wersji. Przyjazny w obsłudze, bardzo wygodny, świetne narzędzie np. do przygotowywania w kilka osób projektów na studia czy do pracy.

08. Technorati

www.technorati.com

Sieciowe pamiętniki, blogi, były pierwszym przejawem nowej filozofii tworzenia internetu. To dzięki nim nastąpiło przejście między tradycyjnymi stronami WWW a ich nową generacją. Technorati to wyszukiwarka, która przegląda blogi, oczywiście zgodnie ze wszystkimi postulatami Web 2.0!

09. Digg

www.digg.com

Platforma wymiany linków do ciekawych stron WWW. Użytkownicy wymieniają się adresami interesujących odwiedzonych przez siebie stron WWW z newsami, filmami czy podcastami. Innym podobnym przedsięwzięciem jest Reddit (www.reddit.com), Shadows (www.shadows.com) oraz Delicious (del.icio.us).

10. Linux Ubuntu

www.ubuntu.com

Jeśli już bawić się w Web 2.0, to na całego – na komputerze pracującym pod systemem operacyjnym stworzonym i wciąż rozwijanym przez samych użytkowników zrzeszonych w jego społeczności. Taki system to właśnie Ubuntu – na razie ciekawostka, ale w przyszłości... kto wie?

Web 3.0

Web 2.0 to pojęcie, które powstało w 2004 roku – według internetowych standardów jest już naprawdę stare i nic dziwnego, że zaczęto się już mówić o Web 3.0. Po raz pierwszy trzecia generacja WWW pojawiła się na blogu Jeffreya Zeldmana (www.alistapart.com), autora książek o Internecie uznawanego za autorytet w tej dziedzinie. Jej fundamentem ma być zmiana sposobu dystrybucji informacji. Obecnie to, co wyświetlają nasze przeglądarki, powstaje w formie całych strony z określoną zawartością. Nowa Sieć będzie udostępniała nie całe strony, a pewne dane (np. teksty, filmy, zdjęcia, strumienie audio czy wideo), które będą mogły być równolegle wyświetlane na jednym ekranie. Cały ten content stworzy globalną bazę danych, w dużej części budowaną przez samych internautów połączonych ze sobą siecią wirtualnych społeczności. Baza ta będzie dostępna nie tylko za pośrednictwem komputerów, ale także np. urządzeń przenośnych. Zmienią się algorytmy odnajdywania informacji – wyszukiwarki będą poprawnie interpretowały zapytania wpisane w języku naturalnym (np. angielskim), wychwytywały ich kontekst. Web 3.0 ma również prezentować nowe oblicze graficzne wykorzystujące wektory i obiekty 3D. Kiedy? W niedalekiej przyszłości – już dziś istnieją (lub zostaną uruchomione jeszcze w tym roku) serwisy, które można uznać za pomost pomiędzy drugą i trzecią generacją WWW, np. PageFlakes.com czy Powerset.com.

Strony WWW to narzędzia, z których korzystać może każdy. Tym bardziej dziś, właśnie dzięki rewolucji Web 2.0.

Idzie noWWWe

Hasło Web 2.0 stało się popularne w ostatnich miesiącach – choćby wraz z przyznaniem przez magazyn „Time" wyróżnienia dla człowieka roku 2006 internautom pobudzonym do aktywności właśnie tym zjawiskiem. A na poważnie mówi się o rewolucji w stronach WWW mniej więcej od dwunastu miesięcy. Pojęcie jednak powstało dużo wcześniej – już w 2004 roku zaczęło się pojawiać w publikacjach wydawnictwa komputerowego O'Reilly Media. Ma ono oznaczać **nową generację usług sieciowych**, w których najważniejszym elementem jest wzajemna komunikacja użytkowników za pośrednictwem Sieci, tworzenie wirtualnych społeczności oraz udostępnianie zasobów stworzonych przez internautów.

Oznaczenie 2.0 nie odnosi się więc do zmiany technologicznej. Nowe oblicze stron WWW jest wynikiem odmiennego podejścia do ich tworzenia, a nie jakiegokolwiek przełomu w kwestii oprogramowania czy hardware'u. To sprawia, że samo pojęcie jest dość płynne i używane swobodnie przez analityków internetowych, dziennikarzy i samych użytkowników.

Według jednych usługi warte tej nazwy powinny wykorzystywać do komunikacji z internautami wyłącznie przeglądarki internetowe – mimo to aplikacja wymieniania jako jedna z najważniejszych w nowym krajobrazie Internetu, wirtualna rzeczywistość Second Life, działa poza przeglądarkami i korzysta z własnego klienta. Inni podkreślają przede wszystkim postulat, zgodnie z którym zawartość (content, mogą to być teksty, zdjęcia, grafiki, muzyka, filmy) stron WWW 2.0 musi być dostarczana i kontrolowana przez samych internautów.

Są też tacy, którzy twierdzą, że zasady regulujące funkcjonowanie takich serwisów mają być tak skonstruowane, by zachęcać użytkowników do aktywnego uczestnictwa. Albo też, że usługi Web 2.0 muszą bazować na wirtualnych społecznościach. Nie ulega wątpliwości, że **wiele z usług nowej generacji łamie stare schematy działania** (np. Zopa.com kojarzący bez pośrednictwa instytucji finansowych internautów potrzebujących i chętnych do udzielenia pożyczki), więc i to warto uznać za ich cechę.

Internauci korzystający z Web 2.0 często sami coś tworzą, zwykle nie poświęcając temu wiele czasu i pieniędzy – cechą tych usług jest więc kreatywność, ekonomiczność i szybkość. No i jeszcze jedno: nazwa.

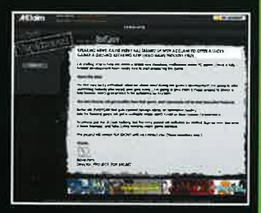
Konsole 2.0

Web 2.0 to zjawisko, które dotyczy nie tylko posiadaczy komputerów PC. Ta nowa filozofia korzystania z Internetu (bo to właśnie jest w rewolucji Web 2.0 najważniejsze) wpływa również na posiadaczy... konsol. Najciekawsze usługi sieciowe nowej generacji ma zamiar wprowadzić koncern Sony dla użytkowników platformy PlayStation 3 – będą to wirtualna rzeczywistość Home oraz gra o wciąż roboczym tytule **Little Big Planet**.

To pierwsze to przestrzeń wzorowana na serwisie Second Life, w której każdy posiadacz konsoli będzie mógł stworzyć swojego avatara (postać-odpowiednik użytkownika w cyfrowej rzeczywistości), urządzić jego dom (w tym także pokój-galerię prezentującą różne osiągnięcia w grach na PS3), a następnie spotykać się i rozmawiać ze znajomymi w zaprojektowanych przez administratorów i samych uczestników miejscach publicznych. Ujawnienie planów wprowadzenia usługi o takim kształcie zostało bardzo dobrze przyjęte przez rynek. Uważa się, że Home może bardzo pomóc konsoli PS3 w pościgu za obecnym liderem rynku, Xboxem 360.

Gra Little Big Planet to z kolei program inspirowany serwisem YouTube.com. W podstawowym trybie jest to platformówka, w której zabawne, wykonane z gałganków ludziki pokonują kolejne poziomy w świecie zbudowanym z kartonowych pudełek, gałązek, guzików itd. Aspekt Web 2.0 będzie się objawiał przy edytorze poziomów – zaprojektowano go tak, by miał w zasadzie nieograniczone możliwości, a jednocześnie łatwą obsługę (wymaga tylko pada!). Za jego pomocą można tworzyć nie tylko poziomy platformowe, ale także zabawne animacje z bohaterami gry – zespół za nią odpowiedzialny, studio Media Molecule (założone przez twórców Rag Doll Kung-Fu), chce pozwolić użytkownikom na swobodne wymienianie się tymi filmikami. Dostarczy narzędzia dające takie możliwości oraz zajmie się budowaniem społeczności fanów Little Big Planet.

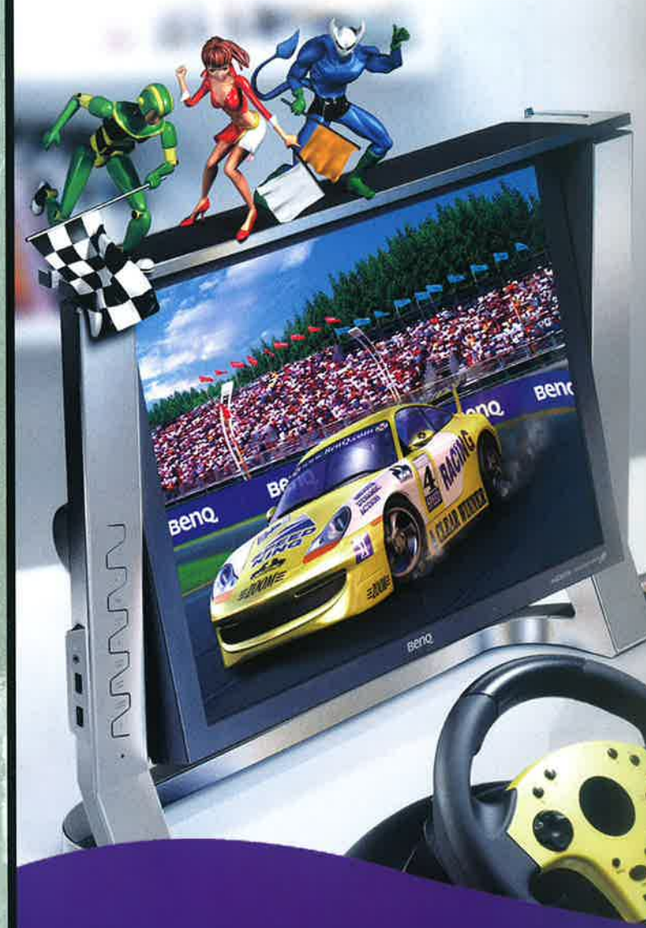
Top Secret!



Filozofia Web 2.0 przenika też do gier komputerowych – świetnym dowodem na to jest przedsięwzięcie noszące nazwę roboczą Top Secret!, wymyślone przez Davida Perry'ego, który jest jednym z bardziej ekscentrycznych projektantów gier, twórcą tytułów, takich jak MDK, Messiah i Enter The Matrix.

David umieścił w Internecie informację o tym, że poszukuje osób zainteresowanych wzięciem udziału w tworzeniu nowej sieciowej gry komputerowej. Nie wymaga doświadczenia w branży – szuka Internautów kreatywnych, potrafiących wyjść poza schematy i chętnych do nauki. Z wszystkich zgłoszeń wybierze zespół ludzi, którym pokieruje w pracach nad grą – wiemy już, że będzie to samochodówka. Całą zawartość gry (muzyka, tory, samochody, pomysły na gameplay) mają stworzyć wybrani członkowie zespołu za pomocą społeczności internetowej, która ma powstać wokół projektu – Perry zapewnia doświadczenie w branży i źródła finansowania (grę wyda reaktywowana niedawno firma Acclaim). Więcej na ten temat na stronie http://topsecret.acclaim.com/.

Niesamowicie wypasiony!



Poczuj moc i możliwości monitora FP241VW, jest naprawdę niesamowity - doskonałe wzornictwo, nowoczesne technologie, dzięki którym wyświetlany obraz ma najwyższą możliwą jakość. Monitor BenQ FP241VW jest w pełni zgodny ze standardem High Definition 1080p i ma wbudowany interfejs HDMI (High Definition Multimedia Interface). Interfejs HDMI pozwala na podłączenie monitora do urządzeń HD takich jak: odtwarzacze HD DVD i konsole do gier. Dla pełnej satysfakcji i wygody użytkownika, monitor ma wbudowane dwa gniazda obrazu D-Sub oraz DVI.

FP241VW

BenQ.pl

BenQ

Enjoyment Matters

Każdy z nowych serwisów ma zabawną nazwę, często jest to słówko, które nic nie znaczy, ale po prostu brzmi. Dobrze. Przykłady? Jest ich wiele – Gliffy.com, Numsum.com, Swicki.com, Goowy.com, Wrike.com czy Flickr.com. Równie zabawne są przeróbki tych nazw w różnych państwach – słynne YouTube.com to w Polsce... Twoje Tubsko.

2.0 jest wszędzie

Definicje definicjami – dużo ważniejsze jest to, że każdego dnia miliony użytkowników Internetu korzysta ze stron i usług, które można określić mianem Web 2.0. Nawet jeśli sama nazwa jest sztucznym tworem wymyślonym po to, by media miały o czym mówić, **nowa filozofia tworzenia stron internetowych jest już faktem**. Są na to dowody w liczbach – inwestycje w usługi tego typu wzrosły w 2006 roku dwukrotnie, w tym na pewno przekroczą granicę miliarda dolarów. Twórcy serwisów Web 2.0 z dnia na dzień stają się milionerami, sprzedając swoje pomysły większym graczom na rynku – ale widać to nie tylko na kontach bankowych.

Skrzynki odbiorcze naszych programów pocztowych i archiwa Gadu-Gadu pełne są wiadomości z linkami do stron, takich jak www.youtube.com czy polskie www.patrz.pl. Filmiki z tych serwisów goszczą w głównych wydaniach telewizyjnych wiadomości, każdy chyba sprawdzał już informacje na Wikipedii (to jeden z pierwszych serwisów zgodnych z filozofią Web 2.0, choć powstał w 2001, a więc wcześniej niż samo pojęcie). Mamy znajomych z Grono.net, rośnie liczba polskich użytkowników serwisów MySpace.com czy Flickr.com. Ze zjawiska tego korzystają nie tylko młodziaki – portalem mającym wszystkie cechy serwisu nowej generacji jest polski Senior.pl, prowadzony i przeznaczony dla ludzi starszych.

Są jednak i tacy, którzy do nazwy i samego zjawiska Web 2.0 podchodzą sceptycznie. Jest w tym trochę racji, a także zdrowego rozsądku. Serwisy nowej generacji bazują na technologiach wymyślonych jeszcze na potrzeby Web 1.0 (oczywiście rozwiniętych, ale co do zasady działania niezmienionych). Wiele z nich – w tym te najważniejsze – rozpoczęło działanie jeszcze wtedy, kiedy nikomu nawet nie przyszło do głowy stawiać jakiekolwiek cyferki po słówku Web.

Analitycy przestrzegają też przed nadmiernym entuzjazmem, chcąc uchronić rynek przed powtórką kryzysu, jaki dotknął firmy internetowe zaraz po pierwszym bomie tzw. dotcomów. Pojęcie Web 2.0 stało się na tyle modne, że wielu administratorów różnych stron wykorzystuje je także wtedy, gdy jedyne, co ich serwis ma wspólnego z autentycznymi przedstawicielami nowej generacji narzędzi internetowych, to półprzezroczyste elementy interfejsu. Dla nas, użytkowników Sieci, te rozważania nie powinny jednak mieć większego znaczenia – najważniejsze jest to, że Internet wciąż się rozwija i od kilkunastu lat pozostaje motorem napędowym ludzkiej kreatywności, źródłem najciekawszych zjawisk o skali globalnej. Ty też możesz w tym uczestniczyć. Już teraz. Nie czekaj na Web 3.0. **[CDA]**

Gwiazdy YouTube

Serwis wideo YouTube wykreował już swoje gwiazdy – to autorzy i aktorzy filmików szczególnie chętnie oglądanych przez internautów. Część z nich to ludzie, którzy popularność zawdzięczają po prostu temu, że mają charyzmę i scenki z ich życia są ciekawe dla użytkowników serwisu – inni to twórcy z prawdziwego zdarzenia, którzy udostępniane filmy starannie reżyserują, często wcielając się w fikcyjne postacie. Wśród tych ostatnich największy sukces odnieśli: agencja Creative Artists Agency i aktorka Jessica Lee Rose, którzy wymyślili Lonelygirl15 – fikcyjny pamiętnik samotnej nastolatki przesiadującej całymi dniami w pokoju. Te filmiki pokazywały stacje MTV, CNN i NBC, a samą postać wykorzystała w jednej z kampanii reklamowych Organizacja Narodów Zjednoczonych.

Nie całkiem 2.0

W ostatnim czasie pojawiły się również serwisy, które wyglądem i sposobem komunikacji z użytkownikiem przypominają strony Web 2.0, trudno jednak uznać je za takie, bo nie korzystają z treści przygotowanych i udostępnionych przez internautów. Jednak i tak warto je poznać.

Mozy.com

Serwis świadczący usługę wykonywania kopii bezpieczeństwa online. Darmowe konto ma rozmiar aż 2 GB, powinno więc wystarczyć na większość danych, które warto „bakapować".

Pandora.com

Internetowe radio, które na podstawie odpowiedzi internauty odgaduje jego muzyczne preferencje, tworzy „muzyczny genom", a potem podsuwa utwory z nim zgodne. Świetne!

Zoho.com

Kompletny pakiet narzędzi biurowych dostępny z poziomu przeglądarki stron WWW. Składa się z 15 aplikacji przydatnych w biznesie, nauce, hobby. Wszystko za darmo!

Sieć Dwa.Zero

Polski Internet od lat podąża za światowymi trendami i zwykle jest tylko pół kroku w tyle. Wiele z zagranicznych serwisów Web 2.0 doczekało się polskich odpowiedników. Przykłady? Proszę bardzo:

Wykop.pl

Odpowiednik: Digg.com

Bezpośredni odpowiednik oryginału, włącznie z nazwą, wyglądem i sposobem obsługi. Inny podobny serwis to Gwar.pl, prowadzony przez wydawcę Gazety Wyborczej.

Fotosik.pl

Odpowiednik: Flickr.com

Pokaż swoje zdjęcia innym internautom, zobacz, co zamieszczają w Sieci inni. Wszystko po polsku, również zdjęcia – znaleźć tu można wiele rodzinnych obrazków, których trudno szukać na oryginalnym Flikerze.

Grono.net

Odpowiednik: Friendster.com

Serwis społecznościowy, którego celem jest wyszukiwanie znajomych o podobnych zainteresowaniach. Jedna z najchętniej odwiedzanych stron Web 2.0 w polskim Internecie.

WSZYSTKO NA WapSter.pl
WWW.WAPSTER.PL WAP.WAPSTER.PL
WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!
GRY JAVA NR 7928
JV853M13 JV1661M13 JV1690M13 JV1738M13 JV1677M13 JV1655M13 JV1748M13 JV1659M13 JV1730M13 JV1758M13 JV1757M13
JV1737M13 JV1615M13 JV1408M13 JV1709M13 JV1651M13 JV1744M13 JV1732M13 JV1700M13 JV1708M13 JV1747M13 JV1736M13 JV1733M13
UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL. POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT). W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458M13) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.
ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928. W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458M13) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER GRY (NP. +4860X800600:JV1458M13).
TAPETY NR 7428
B3241101M13 B3232016M13 B3233595M13 B3210865M13 B3240989M13 B3210878M13 B3254338M13 B3241141M13
B3204999M13 B3240900M13 B3160309M13 B3204144M13 B3236837M13 B3236836M13
B3233582M13 B3240795M13 B2732863M13 B3183327M13 B3173277M13 B3152746M13 B3236058M13 B3218721M13 B3183327M13 B2811732M13 B3214769M13 B2703601M13 B3236835M13 B3180042M13 B3226036M13 B3041535M13 B3217498M13 B3027109M13 B3151710M13 B3152742M13 B 2811997M13
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2570271M13). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP. +4860X800600:B2570271M13).
TYLKO U NAS!!!! DO KAŻDEGO DZWONKA DORZUCAMY GRATIS MMS Z TEKSTEM PIOSENKI!
FILMY NR 7428
MV3040348M13 MV3082615M13 MV3241253M13 MV3251282M13 MV3213548M13 MV3228071M13 MV3152447M13 MV3213622M13 MV3251910M13 MV3213624M13
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004M13). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER FILMU (NP. +4860X800600:MV1682004M13).
DZWONKI POLI 7428 REAL 7428
Akon & Eminem, Smack That PT3096359M13 RM3172937M13
Alchemist Project, Krishna PT3201266M13 RM3171982M13
Botten Anna PT3042709M13 RM3045393M13
Bum, Kankuty PT3183259M13 RM3239353M13
East Clubbers, Sextasy PT3025116M13 RM3025122M13
Holly Dolly, Dolly song PT2994757M13 RM3004698M13
Mezo & Kasia Wilk, Sacrum PT3024549M13 RM3024550M13
Mika, Relax, Take It Easy PT3140465M13 RM3172941M13
P. Rubik, Niech mówią, że... PT2505237M13 RM3001253M13
Piotr Rubik, Psalm dla Ciebie PT3050102M13 RM3075198M13
Boys, Jesteś Szalona PT1483774M13 RM2293620M13
Dota PT3122326M13 RM3172935M13
Fergie, Glamourous PT3225979M13 RM3247298M13
Girlfriend PT3225982M13 RM3226573M13
Ocsia Andrzejewicz, Lustro PT3212576M13 RM3211729M13
John Marks, Carnival PT3232465M13 RM3231688M13
Mezo & Kasia Wilk, Mamy siebie PT3223765M13 RM3211726M13
Nelly Furtado, Explode PT3232471M13 RM3214583M13
Pakito, Living On Video PT2927468M13 RM2937857M13
Piotr Rubik, Psalm kochania PT3220116M13 RM3247301M13
Verba, Widziałem Twoje oczy PT3189870M13 RM3189613M13
Virgin, 2 bajki PT2679298M13 RM2730343M13
Czy Ktoś Widział Dziub Dziuba PT2293502M13 RM2559889M13
Kaczuchy PT671730M13 RM2816781M13
Kalwi & Remi, Explosion PT2515380M13 RM2805130M13
Lerek feat. Nowator, Mogę Ci dać PT3223922M13 RM3227491M13
Liber, Czysta gra PT3232470M13 RM3211723M13
Policeman PT2759757M13 RM2934526M13
Topless, Sąsiadka PT1598087M13 RM2293624M13
Candyman PT3239229M13 RM3237013M13
Crew 7, Eye of the tiger PT3225967M13 RM3226607M13
Equador PT671706M13 RM2934521M13
Kaiser Chiefs, Ruby PT3225996M13 RM3197235M13
Liga Mistrzów PT2003325M13 RM2748041M13
Metallica, Nothing Else Matters PT967773M13 RM2635731M13
Nelly Furtado, Say it right PT3205726M13 RM3247302M13
Scooter, Behind The Cow PT3225928M13 RM3246198M13
Take That, Shine PT3232467M13 RM3247303M13
Film: Desperado PT663480M13 RM3075212M13
Film: Ojciec chrzestny PT665608M13 RM2576872M13
Wyginam Śmiało Ciało PT2410472M13 RM2559677M13
TOP HITY POP POL POP ZAG. FILM
JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472M13). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600, N620,T100,T700,V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472M13).
REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM2559677M13).
ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. +4860X800600:PT808452M13). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.
ODSŁUCHAJ DZWONKÓW ZADZWOŃ * 7128
MMS NR 7428
X3143133M13 X3181392M13 X3219445M13 X3180361M13 X3180267M13 X3181514M13 X3142940M13 X3180316M13
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER MMS-A (NP. X3068052M13). OTRZYMASZ MOŻLIWOŚĆ DOŁĄCZENIA WŁASNYCH ŻYCZEŃ DO OBRAZKA Z DZWONKIEM I WYSŁANIA GOTOWEGO MMS-A POD DOWOLNY NUMER
ANIMACJE NR 7428
AN2053774M13 AN3197384M13 AN2053805M13 AN1270965M13 AN2550150M13 AN2949234M13 AN3152601M13
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN2328802M13). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER ANIMACJI (NP. +4860X800600:AN2328802M13). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.
MOJA TAPETA NR 7428
BT2971658M13 BT3045189M13 BT2724071M13 BT2953809M13 BT2953824M13 BT2953746M13 BT2953770M13 BT2953732M13
TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA TEKST (NP. BT2730826M13:Kocham Cię ;)). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ.
JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA TEKST (NP. +4860X800600:BT2730826M13:Zuzia).
CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN Z VAT). SMS-y to 2 PLN (2,44 Z VAT)
Suzi, woj. lubelskie
"Żyję po to by tańczyć, tańcze po to, by żyć! Jeśli nadobnem Ci się i chciałbyś poznać poznać mi sms na nr 7254 albo zadzwoń 0700-777-660 lub *7428 z komórki"
Natalia, woj. śląskie
"Szukam kogoś, kto będzie moim panem i władcą! Chcę być Twoją posłuszną suczką. Napisz mi sms na nr 7254 albo zadzwoń 0700-777-660 lub *7428 z komórki"
EROTYCZNA TELEWIZJA W TWOJEJ KOMÓRCE TYLKO 1,22 PLN ZA GODZINĘ!!!
WYŚLIJ SMS O TREŚCI SV.M13 NA NUMER 7428 OTRZYMASZ 4 GODZINY DOSTĘPU DO TELEWIZJI
REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128 - 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228 - 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428 - 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928 - 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), 709277677 TO 1,05 PLN (1,28 PLN/MIN Z VAT)

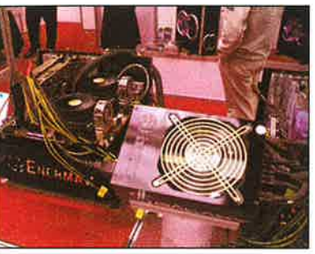
- ZX SPECTRUM KOŃCZY 25 LAT!
- TARGI TUNINGU KOMPUTERÓW – WROCŁAW
- GENIUS NAVIGATOR 380
- ARCTIC-COOLING ACCELERO S1
- MPMAN CS157 I CS200
- OCZ SD DUAL MEMORY CARD
- TIPA DLA PANSONICA LUMIXA TZ3
- USB DIGITAL MICROSCOPE
- HERCULES MOBILE DJ MP3
- NOWE GŁOWICE DRUKUJĄCE EPSONA

05/2007

Spectrum ma 25 lat!

Jeden z pierwszych dostępnych na naszym rynku 8-bitowych komputerów osobistych kończy w tym roku 25 lat. Piękna data, zważywszy na fakt, że sporo pracowników CD-Action miało do czynienia z tym cackiem w zamierzchłych, młodzieńczych latach, zaś większość jego czytelników jest od Speca sporo młodszych.

Wszystkiego najlepszego życzy Redakcja CD-Action!



Targi Tuningu Komputerów

W dniach 21 i 22 kwietnia odbyły się we Wrocławiu Targi Tuningu Komputerów. Prócz pokazów ciekawie zaprojektowanych i wykonanych przez entuzjastów maszyn oraz prezentacji ofert na stoiskach firm oferujących sprzęt dla indywidualistów (zasilacze, obudowy, gadżety, świecące katody, chłodzenie wodne i nie tylko) odbyło się też kilka wykładów. Dodatkowo miał też miejsce pokaz podkręcania procesora Intel Celeron D (3,2 GHz) na płycie Asus Commando przy użyciu chłodzenia ciekłym azotem. Uzyskano częstotliwość pracy ponad 7,2 GHz! Można było także przynieść własny zasilacz i sprawdzić jego realną wydajność – wielu tak zrobiło i niejednokrotnie nie kryło zaskoczenia wynikami...

MyszoFon

Navigator 380 firmy Genius jest produktem, który łączy funkcje myszy i telefonu internetowego. Wyposażony został w oprogramowanie VoIP, które umożliwia korzystanie z sześciu różnych komunikatorów sieciowych – Yahoo Messenger, MSN, Skype, Googletalk, QQ i AIM poprzez jeden interfejs główny. Za jego pomocą można rozmawiać, wysyłać wiadomości oraz pliki bez potrzeby przełączania się między różnymi aplikacjami. Poza listą kontaktów program zawiera książkę telefoniczną, historię rozmów, pocztę głosową i funkcję nagrywania. Cena urządzenia powinna oscylować w granicach 65 zł.

www.geniusnet.com

SHORTY

Zwycięzcy Intela

Firma Intel Corporation ogłosiła zwycięzców konkursu Intel Core Processor Challenge z nagrodami o łącznej wysokości miliona dolarów. Konkurs miał wyłonić nowe, stylowe i wydajne komputery PC oparte na technologii Intel Viiv z procesorami Intel Core 2 Duo. Główną nagrodę zdobyła firma TriGem Computer Inc. z Korei, która powiedziała „do widzenia" tradycyjnej obudowie i stworzyła najlepszą kombinację stylu, akustyki, użyteczności i funkcjonalności w postaci domowego systemu cyfrowej rozrywki Home Theater Lluon Black Crystal. Firma Mesiro z Norwegii zajęła drugie miejsce ze swoim systemem Asono Merium.

www.intel.com

Długowieczne dyski

WD wprowadza na rynek audio-wideo nową rodzinę dysków twardych z technologią zwiększającą średni czas bezawaryjnej pracy dysków (MTBF) do miliona godzin oraz pracującymi ciszej, nienagrzewającymi się i cechującymi się mniejszym poborem mocy. Dyski twarde WD AV dostępne są w pojemnościach od 80 do 500 GB i wyposażone w interfejs EIDE lub SATA.

www.westerndigital.com

Blok wodny do 8800 GTX

Blok wodny ND4 przeznaczony do kart graficznych GeForce 8800 GTX został wyprodukowany przez firmę Thermaltake. Ciepło jest rozpraszane przez zestaw TideWater, składający się ze zintegrowanego radiatora, zbiornika i minipompki. ND4 wyposażony jest w cichy wentylator z diodą LED, który podczas pracy powoduje hałas na poziomie do 18 dB. Wykonany całkowicie z miedzi blok wodny i aluminiowa podstawa odprowadzają ciepło zarówno z GPU, jak i kości pamięci

Pasywne do grafiki

Accelero S1 to pasywne chłodzenie do kart graficznych, bazujące na 4 ciepłowodach i sporym radiatorze składającym się z 32 blaszek. Można je bez problemu użyć na kartach ATI (Radeon X1950, X1900, X1800), a także Nvidia (GeForce 7950, 7900, 7800, 6800). Zestaw ma kosztować około 29 euro.

www.arctic-cooling.com

Mysz bez odbiornika

Firma Kensington przedstawiła myszy bezprzewodowe z modułem Bluetooth. Ich atutem jest możliwość połączenia z notebookiem bez konieczności używania zewnętrznego odbiornika. Model Si670m o rozdzielczości 1000 dpi jest adresowany do bardziej wymagających klientów. Użytkownik zyskuje ergonomiczną mysz bezprzewodową, którą można zabrać ze sobą i podłączyć do laptopa bez jakichkolwiek zbędnych urządzeń. Cena? Około 200 zł.

www.kensington.pl

MPMan

MPMan CS157 i CS200 będą pierwszymi modelami MP3 w Polsce z oferty producenta, który stworzył pierwszy odtwarzacz tego typu na świecie. Obydwa odtwarzacze są przedstawicielami segmentu urządzeń dostępnych dla każdego. CS200 to model produkowany na licencji tajwańskiej firmy Telcast. Ma 2-calowy kolorowy wyświetlacz, wbudowany dyktafon oraz radio. Jako jeden z nielicznych odtwarza przekonwertowane pliki AVI, a nie formaty MTV czy AMV. Ponadto wyświetla zdjęcia w formacie JPEG. Ciekawym dodatkiem jest gra Tetris. Odtwarzacz ma 2 GB wbudowanej pamięci flash. Do tego dochodzi obudowa z chromowanym tylnym panelem. CS157 mieć będzie kolorowy wyświetlacz OLED, wbudowany dyktafon oraz obsługę plików MP3, WMA oraz SMV, a ponadto wyświetla zdjęcia w formacie JPEG. Do dyspozycji użytkownika oddano 1 GB pamięci flash. Wszystko to mieści się w obudowie o grubości 10 mm. MPMan CS157FM z 1 GB pamięci kosztować ma 169 zł, natomiast 2 GB wersja CS200 – 299 zł.

www.mpman.pl

SD czy Flash USB?

OCZ zaprezentował kartę pamięci OCZ Secure Digital Dual Memory Cards o pojemności 2 GB i indeksie prędkości 80x, którą po wyjęciu z aparatu, palmtopa czy odtwarzacza MP3 można bez specjalnych czytników czy przejściówek podłączyć do komputera poprzez port USB. Wystarczy odpiąć plastikową zatyczkę-zaślepkę i można się cieszyć swego rodzaju pendrive'em. Cena tej karty to 115 zł.

www.ocz.com.pl

Lumix i TIPA

Kombinacja 10-krotnego powiększenia w obiektywie Leica oraz szerokokątnego ekranu w modelu DMC-TZ3 została doceniona przez europejskich profesjonalistów z branży fotograficznej. Otrzymał on prestiżową nagrodę TIPA (Technical Image Press Association) za najlepszy aparat cyfrowy klasy superzoom w Europie w 2007 roku.

www.panasonic.com.pl

SHORTY

na karcie. Obudowa wentylatora jest zaprojektowana w ten sposób, aby strumień powietrza docierał do najbardziej nagrzewających się elementów. ND4 został wykorzystany przez firmę Asus do karty graficznej 8800 GTX Aqua Tank. Według Thermaltake, karta w testach okazała się 11% szybsza od 8800 GTX innych producentów oraz co najmniej 12 stopni chłodniejsza.

www.thermaltake.com

Mikroskop na USB

USB Digital Microscope pozwala na oglądanie różnych obiektów nawet z 200-krotnym przybliżeniem. Obraz lub wideo urządzenie może wyświetlić na ekranie komputera poprzez zwykłe złącze USB. Obrazy można zapisywać w rozdzielczości 640 x 480. Oświetlenie obiektu zapewniają 4 wbudowane diody LED. Urządzenie pozwala też na nagrywanie filmów z prędkością do 30 klatek na sekundę. USB Digital Microscope ma 10 cm wysokości i 3,2 cm po przekątnej. Jego waga to zaledwie 90 g. Do mikroskopu dołączony jest program DinoCapture działający z systemami: Windows 98SE, ME, 2K, XP, Mac OS9 i OSX. Cena to niestety około 180 dolarów USA.

www.thinkgeek.com

MOBILE DJ MP3

Branża didżejska zajmuje się muzyką cyfrową od ponad dekady. Przydatnym dla niej urządzeniem może się okazać wyprodukowany przez firmę Hercules pierwszy bezprzewodowy, cyfrowy minikontroler miksowania. Mobile DJ MP3 jest wystarczająco niewielki, aby przenoszenie go nie sprawiało problemu. W dodatku może być zasilany dwoma bateriami LR14. Dzięki bezprzewodowemu połączeniu USB urządzenie wykorzystuje zgromadzone na komputerze pliki w formatach MP3 i WAV, ale działa podobnie do tradycyjnego zestawu mikserskiego. DJ MP3 wyposażony jest w cross fader, pitch fader i kontrolę głośności dla scratchingu i miksowania. Produkt Herculesa można kupić za 100 $.

www.hercules.com

Bez kabelków

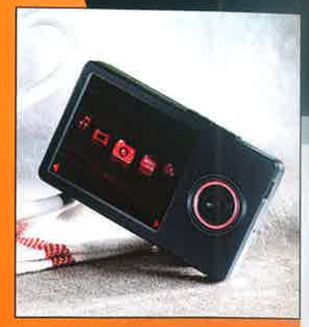
Bezprzewodowe słuchawki Creative Wireless Headphones CB8100 korzystają z technologii Bluetooth. Producent poleca je do współpracy z odtwarzaczami multimedialnymi Creative Zen Vision W, Zen Vision:M oraz Zen V Plus, a także innymi odtwarzaczami MP3, CD i DVD. Wyposażono je w duże i lekkie tytanowe przetworniki o średnicy 50 mm oraz w silne magnesy neodymowe. W słuchawki wbudowano regulator głośności i przełącznik utworów, który ułatwia obsługę odtwarzaczy MP3 z rodziny Creative Zen. Zasięg to około 10 metrów, a czas ciągłej pracy to maksymalnie 10 godzin. Słuchawki dostępne będą na polskim rynku od połowy maja w cenie – hmm – 669 zł.

europe.creative.com

VTec PRO

VTec MP640 to pierwszy z nowej linii odtwarzaczy VTec PRO, dostępny w wersjach 1 GB, 2 GB oraz 4 GB. Urządzenie ma mikrokontroler (Telechips TCC770) oraz wydzielony wzmacniacz słuchawkowy, w tym przypadku firmy Wolfson (WM8750S). MP640 poradzi sobie bez problemu z MP3, WMA, OGG, a także bezstratnym formatem FLAC. Dodatkowym atutem jest do 40 mW mocy wyjściowej, czyli po 20 mW na kanał, oraz 2-calowy, kolorowy wyświetlacz TFT LCD. Dodatkowo do dyspozycji jest radio z możliwością nagrywania, dyktafon czy wyświetlanie tekstu utworu, a ponadto gry, jak np. Tetris, a to wszystko zamknięte w obudowie ważącej zaledwie 43 gramy wraz z akumulatorem. W zestawie znajduje się silikonowe etui, smycz na rękę, słuchawki, zasilacz sieciowy, przewód USB i line-in. Odtwarzacz, tak jak wszystkie produkty VTec, ma dwuletnią gwarancję w całości realizowaną na terenie Polski. Urządzenie już teraz można kupić w sieciach EMPIK i E. Leclerc. Ceny to odpowiednio: 1 GB za 339 zł, 2 GB za 379 zł oraz 4 GB za 479 zł.

www.vtec.com.pl



Nowa głowica Epsona

Pomyślnie zakończyły się prace nad stworzeniem cienkowarstwowego elementu piezo, który ma najwyższy (zgodnie z badaniami EPSON) na świecie współczynnik odkształcania. Działanie atramentowej głowicy Micro Piezo polega na tym, że sygnały elektryczne zmieniają kształt elementów piezo, a następnie powodują wystrzelenie kropel atramentu zgodnie z siłą wytworzoną przez te odkształcenia. Drukarki atramentowe Epson Stylus Photo i Stylus Pro, które wykorzystują głowice drukujące Micro Piezo, cechują się fotograficzną jakością druku i często zajmują czołowe miejsca w testach drukarek atramentowych. Epson zdołał stworzyć dyszę o gęstości 360 dpi. Mamy nadzieję, że dane nam będzie wkrótce przekonać się o nowej jakości druku.

www.epson.pl

LG R400

Najnowszy notebook LG oferuje wiele ciekawych rozwiązań, w tym hybrydowy dysk twardy o pojemności 160 GB i procesor Intel Core2 Duo T5600; jest też w stanie wykorzystać najnowszą generacją technologii Bluetooth. Co ważne, komputer ma być wyposażony w kartę graficzną ATI Mobility Radeon X2300 ze 128 MB pamięci. Jest to konstrukcja konkurencyjna dla rodziny Nvidia GeForce 8800. Na rynku nie ma jeszcze kart z tej serii przeznaczonych do zastosowania w komputerach „biurkowych". Poczekamy na maszyny stacjonarne i przenośne z najnowszym dzieckiem ATI i nie omieszkamy ich dla was przetestować. Cena jeszcze nie jest znana.

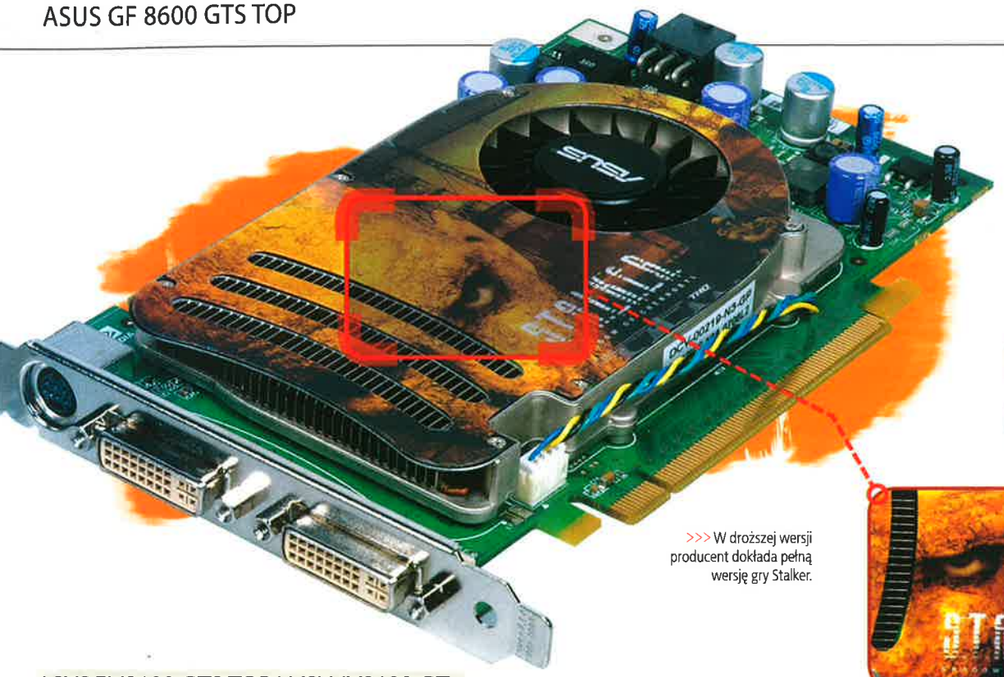
www.lge.pl

Elegancja

Kolejna odsłona najnowszej linii multimediów marki TRAK to tym razem odtwarzacze MP4, modele VMP-410 i VMP-450. Przy projektowaniu urządzeń ogromną rolę przywiązano do strony wizualnej. VMP-410 jest wyjątkowo smukły, ma zaledwie 8 mm grubości. Dysponuje czytelnym wyświetlaczem 1,8" LCD TFT. VMP-450 ma solidną obudowę, która ma znieść bez szwanku wstrząsy i upadki. Duży wyświetlacz LCD TFT z paletą 260 tys. kolorów daje wyraźny, nasycony obraz, pozwalający na oglądanie filmów czy animacji. Urządzenie ma też wbudowany głośnik, jak i załączone w opakowaniu słuchawki. Przy tym modelu do wyboru są dwie wersje kolorystyczne: srebrna i czarna.

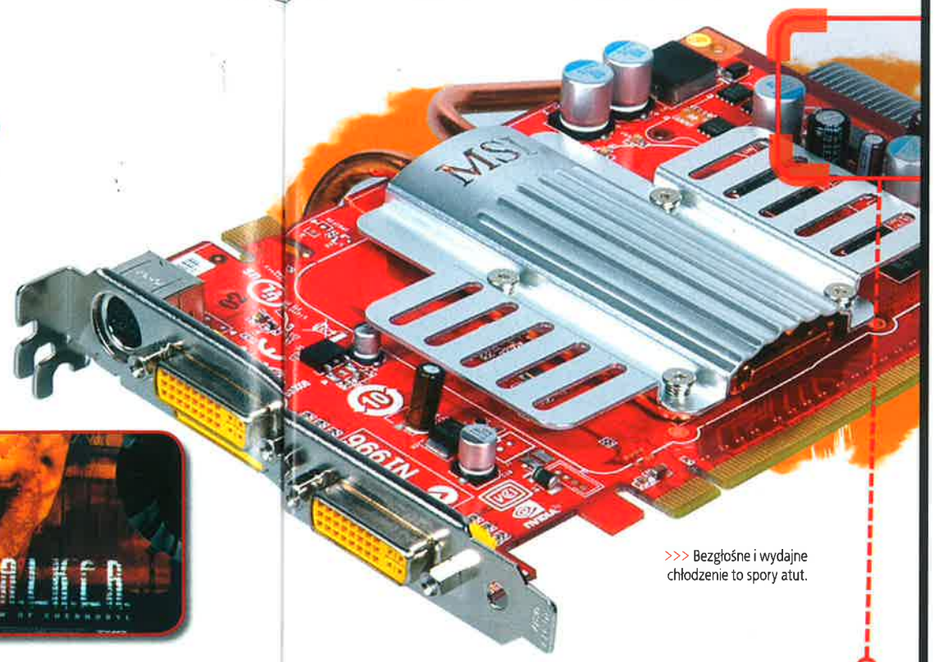
www.trakelectronics.com

ASUS GF 8600 GTS TOP



>>> W droższej wersji producent dokłada pełną wersję gry Stalker.

MSI NX8600 GT



>>> Bezgłośne i wydajne chłodzenie to spory atut.

ASUS EN8600 GTS TOP I MSI NX8600 GT

Nvidia 8600 GTS i GT

ASUS GF 8600 GTS TOP | Cena: 849 zł | Dostarczył: ASUS | pl.asus.com

MSI NX8600 GT | Cena: 569 zł | Dostarczył: MSI | www.msi-polska.pl

Po targach CeBIT pojawiły się w sklepach karty graficzne z serii 8600. Producenci reklamują je jako **tanie rozwiązanie dla osób pragnących mieć sprzęt zgodny z DirectX 10**. Nam udało się przetestować dwie z nich.

Rodzina Nvidia GeForce 8600 to karty, które producent – według wszelkich danych – okroił i to dość radykalnie w stosunku do GeForce'a 8800. Z 8 shaderów w kości G84 (8600) pozostawiono jedynie dwa! Do tego szyna pamięci została ograniczona z 386 do 128 bitów, co również ma wpływ na znaczne obniżenie wydajności. Nvidia twierdzi, że zrekompensuje nabywcom drastyczne cięcia bardziej zaawansowaną niż w G80 (seria 8800) obsługą Pure Video HD.

Co najważniejsze, procesor graficzny w znacznej mierze odciąży procesor komputera przy obliczeniach związanych z poprawą jakości odtwarzanych filmów MPEG-1, MPEG-2 i h.264 – chodzi o funkcje iDCT (inverse Discrete Cosine Transformation – odwrotnej dyskretnej transformaty kosinusowej – to jakbyście chcieli kogoś zagiąć znajmością fachowej terminologii), Motion Compensation (kompensacji ruchu) i Deblocking (filtr usuwa zakłócenia pojawiające się na granicach zmian barwy lub jasności bez wyraźnego pogorszenia ostrości obrazu). Przy obsłudze standardu h.264 procesor komputera był niezwykle obciążony – niejedna maszyna przy odtwarzaniu tak skompresowanego materiału po prostu się „zatykała" – obraz i tak nie był płynny – teraz większość obliczeń przejmie karta graficzna.

	ASUS EN8600 GTS TOP	ASUS EN8600 GTS TOP	MSI NX8600 GT	MSI NX8600 GT
	Standard	4 Antyalias/8 Anizo	Standard	4 Antyalias/8 Anizo
3DMark 03/05/06	18953/8468/4716	18154/8383/4417	14489/7946/3786	14205/7780/3581
Quake 4 1024/1280/1600 Ultra	74,5/71,8/62,6	74,0/68,5/61,8	74,2/68,7/56,8	73,3/68,3/55,9
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	109,0/66,2 (91,1/46,4)	109,9/65,5 (88,9/45,8)	93,4/47,7 (66,84/33,3)	92,5/47,5 (65,2/32,9)
Call of Duty 2 1024/1280/1400/1600 Low	35,0/27,6/28,2/20,9	29,9/20,2/20,8/14,8	34,4/24,2/24,3/19,3	28,2/19,3/19,9/14,6
Call of Duty 2 1024/1280/1400/1600 Max	30,4/22,8/20,0/16,9	27,4/18,3/17,7/13,6	28,5/21,3/21,0/15,6	23,7/17,0/16,9/12,1

SM – Shader Model

Zestaw testowy	Płyta – ASUS P5WD2-E Premium, Procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), Pamięci – 2 x GeIL 512 MB PC2-5300, Zasilacz – SilverStone SST-ST60F, Karta dźwiękowa – Creative X-Fi

ASUS EN8600 GTS TOP to podkręcona wersja karty GeForce 8600 GTS – referencyjnej konstrukcji firmy Nvidia. Zestaw chłodzący zajmuje jeden slot, a to dzięki znacznie mniejszej liczbie tranzystorów użytych do budowy układu, co spowodowało mniejsze zapotrzebowanie na energię i pociągnęło za sobą znaczne ograniczenie wydzielania ciepła. Karta wymaga zewnętrznego zasilania. GPU i pamięci taktowane są odpowiednio zegarami 745 i 1145 MHz, co w stosunku do standardowych 675 i 1000 MHz jest sporym skokiem. Oczywiście można jeszcze podkręcić te wartości, lecz nie zyskuje się dużej poprawy wydajności w grach.

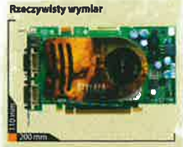
MSI NX8600 GT to bardzo ciekawa konstrukcja, gdyż w tym przypadku pobór mocy jest jeszcze bardziej ograniczony, dzięki czemu idealnym wyjściem było zastosowanie pasywnego chłodzenia. Karta jest przez to ciut droższa od podobnej wydajnościowo wyposażonej w radiator z wentylatorem, ale co ważniejsze, jest całkowicie bezgłośna. Karta taktowana jest zegarami 540 i 700 MHz dla GPU i pamięci, a udało się ją podkręcić do wartości 647 i 818 MHz – przy wyższych zegarach pojawiały się już artefakty w grafice 3D.

Wydajność kart w programach typu 3D Mark wydaje się całkiem niezła, lecz w grach jest już różnie. W starszych pozycjach wyniki przy włączonym wygładzaniu krawędzi (4x) i filtrowaniu anizotropowym (8x) pozwalają na płynną grę nawet w dość wysokich rozdzielczościach z włączonymi wszystkimi detalami. Jedynie w niektórych nowszych tytułach, w których moc obliczeniowa kart jest wystawiona na ciężką próbę (np. Call of Duty 2), widać, że dostają zadyszki. A co tu mówić o niedalekiej przyszłości, kiedy pojawią się gry wymagające sporej wydajności podsystemu graficznego, obsługujące efekty z DirectX 10? Poczekamy do czasu pojawienia się stosownych produkcji...

Mogę te karty polecić osobom, które chcą mieć sprzęt obsługujący DirectX 10 i nie dysponują sporą gotówką. Ew. tworzącym domowe centra multimedialne (Media Center) – plusem jest tu doskonała obsługa wszelkich standardów kodowania filmów (wspomaganie przetwarzania obrazu) oraz jak w przypadku MSI – całkowicie bezgłośna praca.

Jeśli wydajność karty MSI jest dla was za niska, lepiej nabyć GF 8800 GTS 320 MB. To jednak wymaga wysupłania znacznie większej ilości kasiorki... ■ **techNICK**

ASUS EN8600 GTS TOP
Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Procesor: Nvidia GeForce 8600 GTS
Zegary GPU/MEM: 745 MHz/1145 MHz
Pamięć: 256 MB DDR3
Chłodzenie: 1 slot, radiator + wentylator
Dodatkowe: obsługa DirectX 10 i PureVideo HD
Gry: opcjonalnie STALKER (droższa wersja karty)

MSI NX8600 GT
Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Procesor: Nvidia GeForce 8600 GT
Zegary GPU/MEM: 540 MHz/700 MHz
Pamięć: 256 MB DDR3
Dodatkowe: obsługa DirectX 10 i PureVideo HD
Chłodzenie: 2 sloty, ciepłowody + radiator
Gry: brak

ASUS EN8600 GTS TOP

POWER 6 | DODATKI 4 | ECO 6

➕ obsługa DirectX 10 • nowa wersja Pure Video HD • technologia poprawy jakości filmów Splendid

➖ wydajność dość mocno zredukowana w stosunku do wersji 8800 • słyszalny układ chłodzenia

MSI NX8600 GT

POWER 6 | DODATKI 4 | ECO 8

➕ obsługa DirectX 10 • nowa wersja Pure Video HD • dobre możliwości podkręcania • rozsądna cena • bezgłośne chłodzenie

➖ wydajność dość mocno zredukowana w stosunku do wersji 8800

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

SPEED LINK
Sie ma sie gra!

4IN1 POWER FEEDBACK RACING WHEEL

SUPER GRA GTR 2 W ZESTAWIE

- kompatybilna z PC/PS2 /XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250°

SL-6535-TRD STRIKE'

- Force Vibration
- funkcja makro
- dwa mini joysticki
- przyciski turbo i clear

MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- pokrowiec na LAN PARTY
- kontroler dźwięku na kablu

Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, XBox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.
SPEED-LINK w Niemczech i Europie Zachodniej obecny jest już od 30 lat. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.
Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

3DCONNEXION SPACENAVIGATOR

>>> Sterowanie jest dość specyficzne, ale łatwo je opanować.

PRZESTRZEŃ I SWOBODA

3Dconnexion SpaceNavigator

Cena: 226 zł | 3Dconnexion | www.3dconnexion.com

W ostatnim numerze testowaliśmy myszkę przeznaczoną do pracy w 3D, ale to wcale nie jedyne rozwiązanie dla osób chcących swobodnie poruszać się w trzech wymiarach.

SpaceNavigator robi wrażenie już przy wyjmowaniu z pudełka. Jest ciężki, świetnie wykonany – przyciąga wzrok, nawet jeśli służy jedynie za przycisk do papieru. A przecież wygląd wcale najważniejszy nie jest – bo podstawowym zadaniem tego urządzenia jest usprawnienie poruszania się w środowisku 3D. Filozofia pracy jest przy tym nieco inna niż w myszce Seido. Otóż, **SpaceNavigator nie zastępuje zwykłego gryzonia**, a stanowi jego uzupełnienie. Przy standardowej konfiguracji obsługuje się go po prostu drugą ręką, co pozwala zarówno na wygodny wybór opcji, jak i jednoczesną (o ile ktoś ma wystarczająco podzielną uwagę) zmianę punktu widzenia.

No dobrze, ale jak to walcowate„coś" działa? Otóż znajdujący się na górze czarny „grzybek" można dowolnie poruszać. Ruch w pionie odpowiada standardowo za przybliżanie i oddalenie. Przechylenie w stosunku do dowolnej z trzech osi to obroty, a przesunięcie – ruch w danym kierunku. Dzięki dużej masie metalowej podstawy nie ma mowy, by przy okazji przestawić całe urządzenie, nawet jeśli ciągniemy za grzybek do góry. Oczywiście **ruchy te można ze sobą łączyć, możliwe jest więc np. obracanie się w trakcie przybliżania.** Używanie SpaceNavigatora jest szalenie wygodne, a także bardzo naturalne. Tutaj nawet nie ma się do czego przyzwyczajać, wystarczy parę chwil (plus zręczne palce – bo wystarczą bardzo delikatne ruchy) i wszystko staje się jasne – choć pełną wprawę osiągniemy dopiero po jakiejś godzinie.

Za pomocą dołączonego oprogramowania (3DxSoftware – jest wymagane, by SpaceNavigator ożył, co sygnalizowane jest niebieskimi diodami, z którymi wygląda jeszcze lepiej) można zmienić czułość urządzenia, znaczenie dwóch bocznych klawiszy, a także sposób działania grzybka. Gałka jest oczywiście analogowa, czyli im mocniej ją wychylimy lub pochylimy, tym szybciej wykonamy daną czynność. Jeśli ktoś jest bardzo przyzwyczajony do myszki, może zamiast ruchów naturalnych wybrać te przypominające sposób używania gryzonia. Co ciekawe, ze SpaceNavigatora da się korzystać nie tylko w aplikacjach stricte 3D – zadziała nawet w Wordzie czy Excelu.

Jedyny problem to fakt, że **poza aplikacjami typowo 3D, urządzenie to będzie tylko bajerem.** Co innego, jeśli w 3D (i nie chodzi o gry) poruszasz się na co dzień, choćby projektując obiekty w 3dMaksie czy Mai – w takim przypadku SpaceNavigator będzie rozwiązaniem znacznie lepszym niż testowana w zeszły numerze myszka.

Lista aplikacji, z którymi współpracuje SN, dostępna jest pod adresem **http://cdaction.pl/?x=169.** ■ **Allor**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Liczba przycisków: 2
Liczba grzybków: 1
Rodzaj sensora: optyczny
Waga: 0,455 kg
Długość przewodu: 170 cm

Alternatywa

3Dconnexion SpacePilot
Cena: około 1870 zł

Znacznie bardziej rozbudowana wersja Navigatora. Zasada działania pozostaje ta sama, ale dodatkowo mamy do dyspozycji jeszcze wyświetlacz i większą liczbę programowalnych klawiszy. Ze względu na cenę – sprzęt stricte dla zawodowców.

3Dconnexion SpaceNavigator

POWER 8
DODATKI 0
ECO 7

⊞ wygoda w 3D • ciekawy pomysł • wysoka jakość wykonania

⊟ myszki nie zastąpi

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

>>> Panel sterowania umieszczono na bocznej ściance.

MAGICZNA BARIERA 1000 ZŁ

ViewSonic VG1930wm

Cena: około 1000 zł | Producent: ViewSonic | www.viewsoniceurope.com/pl/

Panoramiczne monitory LCD odbierają coraz większą część rynku panelom o klasycznych proporcjach ekranu. Jedną z konstrukcji kosztujących poniżej 1000 zł jest monitor ViewSonic VG1930wm.

Ma on panoramiczną **19-calową matrycę o rozdzielczości 1440 x 900.** Kąty widzenia obrazu są duże, lecz już po kilkudziesięciu stopniach odchylenia daje się zauważyć lekkie przebarwienie obrazu, utrzymujące się aż do maksymalnego kąta, przy którym widać obraz.

Monitor ma wejścia analogowe i cyfrowe. Wbudowane głośniki zapewniają obsługę multimediów, ale ich jakość nie satysfakcjonuje.

Ciekawostką jest obrotowa podstawa, dzięki której szybko i sprawnie przestawimy monitor o 360 stopni wokół osi pionowej. Brakuje jedynie obrotu ekranu do pionu. Niewielkim mankamentem dla osób, które uczulone są na jakość obrazu, może być fakt, że **przy ciemnym tle widoczne jest dolne podświetlenie lampą.**

ViewSonic VG1930wm to estetycznie wykonany monitor z dość dobrymi parametrami obrazu. Niestety, widoczne smużenie za kontrastowymi i szybko poruszającymi się obiektami może zniechęcić tych, którzy oczekują wysokiej jakości obrazu. Ale z drugiej strony – nie oczekujmy cudów: panoramiczny monitor LCD za 1000 zł może mieć co najwyżej przyzwoite parametry. I tak właśnie jest. ■ **techNICK**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

LCD: 19" panoramiczna matryca TFT (TN), WSXGA
Rozmiar plamki: 0,285 mm
Optymalna rozdzielczość: 1440 x 900, 60 Hz
Kontrast: 700:1
Kąty widzenia: 160° x 160°
Czas reakcji: 5 ms (off on off)
Wyświetlane kolory: 16,2 mln kolorów (6 bit + 2 bit FRC)
Jasność: 300 cd/m²
Żywotność: do 40 000 godzin
Wejścia sygnału wideo: D-Sub, DVI-D
Audio: głośniki stereofoniczne 2*1,5 W
Pobór mocy: do 35 W
Regulacja nachylenia: w dół 5°, w górę 20°, regulacja wysokości 0–80 mm, obrót o 360°
Wymiary: 460 x 434 x 230
Waga: 5,4 kg
Dodatkowo: przewód zasilający, 15-stykowy przewód wideo VGA, przewód audio, instrukcja szybkiego uruchamiania, CD-ROM z kreatorem ViewSonic (przewodnik użytkownika, sterowniki)
Gwarancja: 3 lata

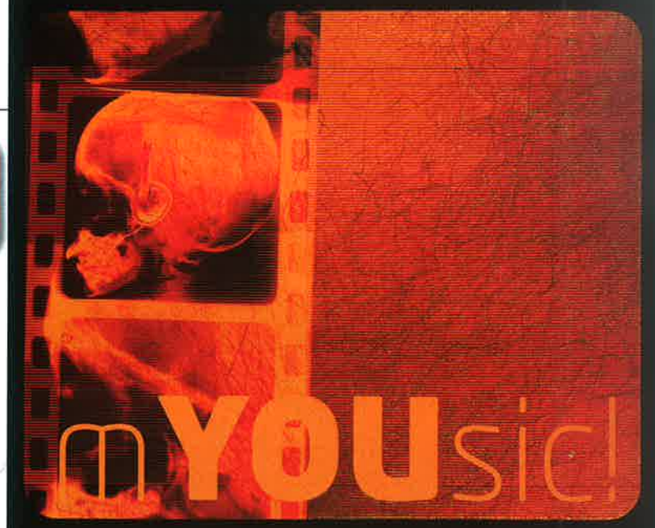
ViewSonic VG1930wm

POWER 5
DODATKI 5
ECO 7

⊞ estetyczny wygląd • złącza analogowe i cyfrowe • wbudowane głośniki • obrotowa podstawka

⊟ jakość głośników • nierównomierne podświetlenie matrycy • widoczne smużenie

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



VANQUISH

NAJNOWSZY ODTWARZACZ PENTAGRAM

R TOUCH

Nowość! dotykowy panel obsługi

Prawdziwie zmysłowy dotyk...

Idealnie płaska powierzchnia i czysta przyjemność użytkowania. Vanquish R Touch to pierwszy na rynku odtwarzacz z dotykowym panelem obsługi. Czytelność obrazu zapewnia 2.4-calowy ekran, a dzięki wbudowanemu wejściu na kartę pamięci micro SD zyskujemy dodatkowe miejsce na ulubioną muzykę i filmy. Na uwagę zasługuje także bezpośrednia obsługa formatu mpeg-4 (avi), a także wysokiej jakości radio, dyktafon, e-book oraz e-album.

- dotykowy panel obsługi
- wyświetlacz 2.4"
- wejście na kartę microSD
- obsługa avi (mpeg-4)
- obsługa mp3, wma, wav, wmv, asf
- radio
- dyktafon
- e-album
- e-book
- karaoke
- gra logiczna
- rozbudowany equalizer

WIELOKROTNIE NAGRADZANY

FM RT nadaje się do radia

Nadaje się do radia...

Ulubiona muzyka w każdym radioodbiorniku. W samochodzie. W Domu. Na imprezie. To wszystko dzięki wbudowanej w odtwarzacz, rewolucyjnej funkcji TRANSMISJI FM, umożliwiającej przesyłanie odtwarzanej muzyki do dowolnego radioodbiornika. Ponadto atrakcyjny wygląd, znakomita jakość dźwięku, a także doskonałe radio oraz dyktafon z możliwością nagrywania audycji radiowych.

Pełna oferta odtwarzaczy dostępna na stronie
www.pentagram.pl

PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY

Wyłączny Dystrybutor - PENTAGRAM Europe, Warszawskie Centrum Dystrybucyjne, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

KORR KMP 201 I BELLWOOD BMP 151, MODE COM YPSO

DLA KAŻDEGO

Korr KMP 201 i Bellwood BMP 151

Bellwood BMP 151 Cena: 135 zł | Producent: Bellwood | www.bellwood.pl
Korr KMP 201 Cena: 100 zł | Producent: Korr | www.korr.pl

Kogo dziś nie stać na odtwarzacz MP3? Myślę, że praktycznie każdy już może sobie na taką zabawkę pozwolić – zwłaszcza że na rynku pojawiła się nowa propozycja Korra, nawiązująca nieco do iPoda Shuffle.

Polska firma nie postarała się tak jak Apple, by swój produkt rozreklamować. Zamiast tego sprzęt przedstawiany jest po prostu jako **przenośna pamięć z możliwością odtwarzania MP3**.

Poza tym pod żadnym względem urządzenie nie budzi uczucia zachwytu. Przeciętne słuchawki z obrożą, słabe basy, brak losowego dobierania utworów, wkurzająca migająca czerwona lampka sygnalizująca działanie, a do tego jeszcze problemy z regulacją głośności (tzn. nie udało mi się jej w ogóle zmienić!) – jest na co narzekać. Z drugiej jednak strony – muzyki da się na tym słuchać, a cena i pojemność rekompensują wszystko. Ten **odtwarzacz jest ledwie 30 złotych droższy od analogicznego, 2 GB pendrive'a!**

Propozycja Bellwooda jest bardziej standardowa. Ekran LCD, równie duża pojemność, radio, dyktafon i spore możliwości ustawień – a wszystko to dostać można już za 35 złotych więcej niż w przypadku Korra. Czy warto? Pewnie – choć słuchawki w obu przypadkach są identyczne, a jakość dźwięku znacząco się nie różni, BMP 151 prezentuje się znacznie lepiej i jest bardziej użyteczny. ■ MQC

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Pamięć: 2 GB
Wyświetlacz: LCD, mono
Obsługiwane formaty: MP3, WMA, WAV
Wbudowany mikrofon
Radio FM
Equalizer: pięć ustawień
Tryby odtwarzania: normalny, losowy
Zasilanie: 1 x AAA
Transfer: USB 2.0
Kolor: czarny

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Pamięć: 2 GB (1 GB – 65 zł)
Obsługiwany format: MP3
Zasilanie: 1 x AAA
Transfer: USB 2.0
Kolor: biały
Gwarancja: 12 miesięcy

NIC SPECJALNEGO

Mode Com Ypso

Cena: 179 zł | Producent: Mode Com | www.modecom.pl

Odtwarzaczy MP4 na rynku jest już bez liku, więc na szczęście można przebierać między nimi i marudzić, zaś mniej atrakcyjne opcje w ogóle sobie odpuścić. Tak też radzę zrobić z Ypso...

Mode Com nie oferuje zbyt wielu nowości. Jedyne, co odróżnia ten sprzęt od setek innych, to dołączone słuchawki a la zatyczki do uszu (pisałem o kilku takich modelach miesiąc temu).

Jakość dźwięku pozostawia bardzo wiele do życzenia. Metaliczny pogłos, charakterystyczne i nieprzyjemne szmery pojawiające się zawsze wtedy, gdy coś dzieje się na ekraniku i nade wszystko – mało intuicyjna obsługa. Pomijam już to, że w dziwny sposób został wykorzystany przycisk podpisany On/Off (przełączenie na Off wcale nie wyłącza odtwarzacza!), że brak tu możliwości blokowania klawiszy. Najgorsze jest to, że aby nawigować po menu, trzeba niemal na przemian używać różnych przycisków, które nie zawsze odpowiadają za tę samą funkcję.

Poza samym słuchaniem muzyki na Ypso można także obejrzeć zdjęcia (niska rozdzielczość i niemożność przybliżenia), posłuchać radia (najbardziej irytujący system wyszukiwania, z jakim miałem nieprzyjemność), nagrać coś, obejrzeć filmik oraz – teoretycznie – przeczytać ebooka (bez polskich znaków). Ogólnie: szczerze odradzam. Szkoda zdrowia, nerwów i uszu. ■ MQC

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Ekran: 1,8", 26 tys. kolorów
Radio FM
Dyktafon
Obsługiwane formaty
audio: MP3, WMA, WMV, WAV
wideo: AMV
foto: JPG, BMP
tekst: TXT
Pamięć: 1 GB
Wbudowany głośnik
Transfer: USB 2.0
Zasilanie: wbudowany akumulator
Czas działania: do 10 godzin
Kolor: czarny

Bellwood BMP 151

POWER 7 | DODATKI 0 | ECO 8

- bardzo przystępna cena • niezła jakość dźwięku • nawet przyzwoite radio
- słuchawki z obrożą • lubiący idealną jakość dźwięku niech lepiej idą do iAudio czy Creative'a...

Korr KMP 201

POWER 3 | DODATKI 0 | ECO 6

- bardzo niska cena • da się słuchać na tym muzyki bez krzywienia się
- brak wyświetlacza • brak opcji mieszania utworów • tylko MP3 • jak zmienić głośność?!

Mode Com Ypso

POWER 2 | DODATKI 3 | ECO 3

- niewysoka cena • słuchawki eliminujące dźwięki otoczenia
- nieintuicyjne sterowanie • słaba jakość dźwięku • radio!

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

EVERGLIDE T-1000

>>> Można podpiąć mikrofon i słuchawki.

COŚ DLA GRACZY

Everglide t-1000

Cena: około 139 zł | Producent: Everglide | www.everglide.com.pl

Stworzono już multum klawiatur „dla profesjonalnego gracza". Wielu po przetestowaniu ich po prostu turlało się ze śmiechu ze słowami „jak można na tym grać?". Tym razem do redakcji trafiła konstrukcja o nazwie Everglide t-1000. Co w niej jest takiego specjalnego?

Klawiatura ma niemal całkowicie klasyczny układ bez udziwnień i wodotrysków. Jedyną znaczącą innowacją, jaką zafundowano użytkownikom, jest konstrukcja mechanizmu płaskich, niemal notebookowych klawiszy. Mają one niewielki, choć wyraźnie odczuwalny skok, a do tego stukanie w nie nie powoduje zbyt dużego hałasu. Przyznam, że mnie to odpowiada, tak jak wyprofilowanie przycisków.

Producent zainstalował w obudowie gniazda mini jack – do podłączenia mikrofonu i słuchawek, oraz złącze USB – przedłużacz USB 2.0. Stosowne przewody wychodzą z jednego kabla obok złącza USB klawiatury. Zamontowano także klawisze sterowania multimediami (Start, Stop, Pauza i przewijanie) oraz regulację głośności. Niestety brakowało mi klawisza pozwalającego szybko wyciszyć wszelkie odgłosy. W zestawie dostarczono za to przejściówkę do mikrofonów, które mogą źle działać na stereofonicznym wejściu – zamienia stereo na mono.

Everglide t-1000 jest bardzo ciekawą alternatywą dla standardowych urządzeń tego typu. Jeśli szukasz właśnie klawiatury, możesz się nad tą propozycją zastanowić. ■ MAX I/O

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Klawisze: płaskie, o małym skoku
Mechanizm: cichy
Liczby klawiszy: 104 klawisze
Dodatkowe: wbudowane gniazda mini jack słuchawek i mikrofonu oraz USB 2.0
Klawisze dodatkowe: 5 multimedialnych
Złącze klawiatury: USB
Długość przewodu: 1,5 m
Gwarancja: 24 miesiące

Everglide t-1000

POWER 7 | DODATKI 4 | ECO 7

- standardowe (niemal) rozmieszczenie klawiszy • cicha i dość pewna praca klawiszy • dobre wyprofilowanie przycisków
- niezbyt duża liczba klawiszy dodatkowych (multimedia, programy)

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

2.4 GHz
media-tech
Era Le@dera!
MT 1044 LE@DER 2,4 GHz LASER
Nowoczesny design, ergonomiczny kształt, swoboda działania... **LE@DER MT1044 2,4GHz LASER** wyznacza nowy kierunek szybkości, jakości, użyteczności i precyzji urządzeń bezprzewodowych. Od teraz masz nawet 10 metrów efektywnego zasięgu, dynamicznie zmienianą rozdzielczość 800-1600cpi, prostą obsługę, liczne funkcje dodatkowe: zoom, sterowanie odtwarzaczem mediów oraz, co istotne, czterokierunkową rolkę przewijania.
Po prostu masz Le@dera...
Dołącz do generacji 2,4GHz...
Knows Your needs
www.media-tech.eu

MIERZENIE Z KOSĄ W TLE...

Scythe KamaMeter

Cena: około 190 zł | Producent: Scythe | www.scythe-eu.com

Na rynku można zakupić wiele obudów oferujących mniej lub bardziej rozbudowane wyświetlacze, które pokazują parametry pracy komputera: temperaturę, obroty wentylatorów czy godzinę, lecz większość nie ma takich udogodnień. Ale to nie problem – możemy sobie takie coś dokupić.

Scythe KamaMeter jest panelem montowanym w zatoce 5,25", która zwykle służy do umieszczania w nich napędów DVD czy kieszeni na HDD. Przykręca się ją śrubkami – i już. **Mankamentem może być umiejscowienie nalepki gwarancyjnej** w miejscu styczności z blachami obudowy, co może być przyczyną uszkodzenia. Mam nadzieję, że tylko nasz panel miał taki mankament.

O reszcie mogę napisać już tylko same pozytywy. **Panel obsługuje do 4 wentylatorów** (płynna kontrola obrotów) **i do 4 czujników temperatury** (są w komplecie). Można także ustawić alarm, który włącza się po przekroczeniu zadanej na czujnikach temperatury lub przy zbyt wolnym obracaniu się wentylatorów. Co ciekawe, można także sterować głośnością wiatraczków, gdyż w zestawie jest odpowiedni śledź z wejściem i wyjściem mini-jack. Wyświetlacz jest równomiernie podświetlany, a jego kolor można dobrać, wciskając pokrętło prędkości obrotowej wentylatorów – jest nawet tryb samoczynnie zmieniający kolory.

Dodatkowy modding to możliwość zastosowania jednej z 3 metalowych obudów na panelu – dostępne są 3 kolory (kremowy, czarny i srebrny).

Gdyby urządzenie było tańsze, mógłbym z czystym sumieniem polecić je każdemu – niestety nabyć je będą mogli posiadacze zbędnych niemal 190 złotych. ■ **Mike-L**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Zasilanie: 5 V lub 12 V (w zależności od mocy podłączonych wentylatorów)
Zakres pomiaru temperatury: 0° do 90° Celsjusza
Liczba kanałów do podłączenia wentylatorów: 4 (do 18 W obciążenia na kanał)
Liczba czujników temperatury: 4
Wymiary: 149 x 42 x 75 mm
Materiał obudowy: aluminium
Kolor (wymienne panele): czarny, kremowy, srebrny
Podświetlenie LCD: 7 kolorów (niebieski, czerwony, purpurowy, zielony, fioletowy, pomarańczowy, błękitny)
Dodatkowo:
1 kontroler obrotów wentylatora (montaż w zatokę 5,25 cala)
3 panele wymienne (czarny, srebrny, biały)
komplet elementów montażowych
4 czujniki pomiaru temperatury
4 przewody do podłączenia wentylatora
moduł do podłączenia systemu audio

ŁADNY ŚREDNIAK

Kodak EasyShare V1003

Cena: około 1000 zł | Producent: Kodak | www.kodak.pl

Cyfrowy aparat fotograficzny Kodak EasyShare V1003 zdobył nagrodę Red Dot za design. My oceniamy jednak głównie jego użyteczność.

Matryca o rozdzielczości 10 megapikseli, 3-krotne powiększenie optyczne, obsługa kart pamięci SD/MMC i zastosowanie pojemnego akumulatora to podstawowe parametry aparatu. Producent oprócz trybu automatycznego oraz 22 predefiniowanych ustawień pracy (w tym plaża, śnieg, muzeum, zachód słońca i inne) zapewnił możliwość ręcznego ustawienia korekcji ekspozycji. Atutem jest też stabilizacja obrazu.

Jakość zdjęć w słoneczny dzień, jak i w dobrze oświetlonych wnętrzach pozostawia niewiele do życzenia (czasem widać drobne ziarno na powiększonych zdjęciach), ale już przy słabszych warunkach oświetleniowych wychodzą niedostatki niewielkiej (fizycznie) matrycy – szumy, przekłamania kolorów.

Aparat można polecić osobom podróżującym, robiącym zdjęcia amatorsko i okazjonalnie w różnych sytuacjach – pozwala na to szybki dostęp do trybów pracy i niewielkie gabaryty. Jeśli jednak ktoś ma ochotę na samodzielną kontrolę parametrów oraz wysoką jakość zdjęć, będzie musiał poszukać bardziej zaawansowanej konstrukcji i wydać więcej pieniędzy. ■ **MAX I/O**

Rzeczywisty wymiar

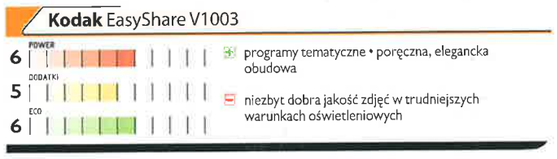
Konkrety:

Matryca: CCD 1/1,8 cala; 10,38 MPix (3738 x 2776 punktów)
Obiektyw: 36–108 mm (odpowiednik ogniskowej dla formatu 35 mm) f/2,8–4,9
Zoom: optyczny 3x, cyfrowy 4x
Migawka: 8–1/1448 s
Wyświetlacz LCD: 6,4 cm (2,5"), 150 tys. pikseli
Nośnik danych: 32 MB dostępnej pamięci wewnętrznej, gniazdo kart SD/MMC
Czułość ISO: automatyczna (80–160), ręczna (80, 100, 200, 400, 800, 1600)
Tryby pomiaru światła: TTL (matrycowy, centralnie ważony, punktowy)
Kompensacja ekspozycji: ±2,0 EV z krokiem co 0,3 EV
Histogram: tak, po naciśnięciu przycisku migawki do połowy
Balans bieli: automatyczny, światło dzienne, żarówka, świetlówka, otwarty cień
Lampa błyskowa: 0,6–3,0 m (tryb automatyczny, doświetlenie, lampa wyłączona, redukcja efektu czerwonych oczu)
Dodatkowe: samowyzwalacz, programy tematyczne (portret, sport, krajobraz, makro, nocny portret, nocny krajobraz, śnieg, plaża, tekst, fajerwerki, kwiat, dyskreja/muzeum, autoportret, wysoka czułość ISO, dzieci, cień, panoramowanie, światło świecy, zachód słońca, niestandardowy, panorama, redukcja rozmazania)
Format zdjęć: JPEG
Filmowanie: Quicktime MPEG-4 z rejestracją dźwięku oraz odtwarzanie (do 640 x 480, 30 klatek/s)
Zasilanie: akumulator litowo-jonowy Kodak KLIC-7003
Wymiary: 103 x 54,5 x 25 mm
Waga: 141,5 g

Scythe KamaMeter

+ niezwykle efektowny wygląd • czytelne informacje • spora liczba obsługiwanych wentylatorów i czujników
− cena • nalepka gwarancyjna umieszczona w miejscu, w którym łatwo o jej uszkodzenie

Kodak EasyShare V1003



+ programy tematyczne • poręczna, elegancka obudowa
− niezbyt dobra jakość zdjęć w trudniejszych warunkach oświetleniowych

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Boynq sound2go
Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Moc: 3 W
Impedancja: 8 Ohm
Zasilanie: USB lub 4 baterie AA
Kabel audio: 3,5 mm mini jack
Waga: 0,5 kg

BOYNQ SOUND2GO, TITAN EZ SOUND 2.1 TRAVELLING SPEAKERS, EZ SOUND 2.1 MINI SPEAKERS

Dźwięk w podróży

Titan EZ Sound 2.1 Travelling Speakers Cena: 149 zł | Producent: Titan | www.titan-cd.com
Titan EZ Sound 2.1 Mini Speakers Cena: 109 zł | Producent: Titan | www.titan-cd.com
Boynq sound2go Cena: 110 zł | Producent: Boynq | www.boynq.com

Wakacje lada dzień, szykują się wyjazdy ze znajomymi. Podczas kilkugodzinnej podróży trzeba zabić jakoś czas – jednym z dobrych pomysłów jest słuchanie muzyki. Co jednak zrobić, gdy nie każdy ma własny odtwarzacz? Tu możliwości są dwie: użycie rozgałęźnika lub skorzystanie ze specjalnych głośników.

Na pierwszy ogień poszedł zestaw, który wydawał się najbardziej adekwatny do naszego celu – **Titan EZ Sound 2.1 Travelling Speakers**. Nazwa sugeruje, że można z niego korzystać w podróży – praktyka jednak okazała się nieco inna. Jest to sprzęt przeznaczony przede wszystkim do laptopa i nie może być zasilany przez zwykłe baterie. Zmusić go do pracy można za pomocą podłączenia do USB lub normalnego gniazdka – za pomocą dołączonej przejściówki.

Poza tym główną wadą urządzenia jest **słaba jakość dźwięku**. Jeśli chcesz słuchać muzyki naprawdę głośno, musisz się liczyć z burczeniem zamiast basów i ogólnie brzęczącym soundem.

Aby łatwiej było transportować zestaw, dodano do niego estetyczny i wygodny futerał. Cóż jednak z tego, skoro w swoich najważniejszych zastosowaniach nie sprawdza się najlepiej?

O dziwo, lepiej wygląda sprawa z innymi głośnikami Titana, np. **EZ Sound 2.1 Mini Speakers**. Tu już nie ma żadnego kłopotu, by zasilać je za pomocą czterech baterii AAA (małe paluszki), do tego dochodzi też korzystanie z USB. Niestety do zestawu nie dołączono przejściówki na zwykłe gniazdko, więc o takową trzeba się postarać samemu (koszt: około 20 złotych).

Jakość dźwięku wydaje się nieco lepsza niż w poprzednim zestawie, ale trudne do pojęcia dla mnie jest to, dlaczego autorzy w małej obudowie umieścili aż trzy głośniki, których jednak nijak nie da się oddzielić. Korzyści ze stereo są więc przez to co najmniej wątpliwe. Na uwagę zasługuje futerał, który został dołączony do minigłośników – pozwala on przyczepić je do paska od spodni. Nie wyobrażam sobie, by iść ulicą i zamiast korzystać ze słuchawek, odtwarzać dźwięk za pomocą głośników... Jeśli jednak ktoś lubi na siebie zwracać uwagę...

Obie konstrukcje Titana mają tę samą, niezrozumiałą dla mnie wadę: **nie pozwalają na regulowanie głośności** ani nawet wyłączenie ich w inny sposób niż odczepienie wtyczki od źródła prądu. Tego problemu nie ma za to ostatni zestaw, który trafił do redakcji.

Jest to produkt firmy **Boynq – sound2go**. W tym przypadku konstruktorzy nie silili się na szczególnie nowatorskie rozwiązania, umieszczając w obudowie dwa głośniki, niestety bez możliwości oddalenia ich od siebie. Zasilanie jak najbardziej kwalifikuje ten sprzęt do zabrania na wycieczkę – wystarczą cztery popularne paluszki (AA), aby sprzęt zadziałał. Oprócz tego gra on po podłączeniu do USB, w zestawie brak niestety przejściówki, która pozwoliłaby go podłączyć bezpośrednio do gniazdka.

Jakość dźwięku w tym przypadku nie pozostawia wiele do życzenia – oczywiście przy założeniu, że od urządzenia, którego celem jest granie w szczerym polu przy ognisku, nie wymagasz audiofilskiej jakości. Drobne zastrzeżenie w tym przypadku mogę mieć tylko do futerału – nie wiem, po co tak naprawdę jest, bo zakrywa tylko środkową część urządzenia – i to nie całą...

Gdybym musiał wybrać, które głośniki wziąć ze sobą na biwak, chyba zdecydowałbym się na... jak najtańsze. Tak czy siak, dźwięk byłby zaledwie średni. Gdybym zaś nie musiał – pozostałbym przy słuchawkach. ■ **MQC**

Titan EZ Sound 2.1 Travelling Speakers
Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

2 satelity i subwoofer
Moc: 0,25 W (satelity) i 1,7 W (subwoofer)
Częstotliwość: 100 Hz–18 KHz
Zwijane przewody
Etui

Titan EZ Sound 2.1 Mini Speakers
Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

2 satelity i subwoofer
Moc: 0,25 W (satelity), 1,5 W (subwoofer)
Częstotliwość: 200 Hz–18 kHz
Zwijane przewody
Etui
Pasek do zaczepienia

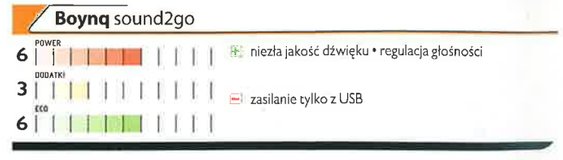
Titan EZ Sound 2.1 Travelling Speakers

+ można rozsunąć satelity • przejściówka z USB do zwykłego gniazdka w zestawie
− słaba jakość dźwięku • zestaw nie działa na baterie • brak regulacji głośności

Titan EZ Sound 2.1 Mini Speakers

+ mały rozmiar • niezła jakość dźwięku jak na takie gabaryty
− mały pożytek ze stereo • brak regulacji głośności

Boynq sound2go



+ niezła jakość dźwięku • regulacja głośności
− zasilanie tylko z USB

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać na **konfigurator@cdaction.pl**.

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. W tym odcinku testujemy dwie nowe karty Nvidii oraz nowy model Core2 Duo w zestawie do podkręcania. Uwaga: podajemy ceny samych komputerów, bez myszek, klawiatur, systemu operacyjnego czy monitorów, ale wyszliśmy z założenia, że to większość graczy już ma.

Allor | Komputery dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 (test standardowy), Call of Duty 2 (demo z lądowania w Normandii) oraz Company of Heroes (wbudowany benchmark).

Zestaw podstawowy

Płyta główna	Gigabyte GA-945P-S3 Intel 945P	256 zł
Procesor	Intel Pentium 4 (S775) 3,2 GHz (64-bit) BOX	277 zł
Pamięć	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz X2	158 zł
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 80 GB	166 zł
Karta graficzna	GeForce 8600 GT MSI 256 MB HDTV & DVI (PCI-e) Heatpipe	619 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-R black	107 zł
Obudowa	Geo-PC Logic B12	170 zł
Zasilacz	Feel 350 z obudową	0 zł
Cena całości		1753 zł

Wyniki

3DMark2006
Ogólny: 3947 (2337)
SM 2.0: 1901 (1000)
HDR/SM 3.0: 1661 (887)
CPU: 960 (887)

Company of Heroes
Niskie detale (średnia liczba FPS):
800 x 600: 132 (98)
1280 x 1024: 122 (94)
1600 x 1200: 103 (83)

Wysokie detale:
800 x 600: 61 (42)
1280 x 1024: 37 (28)
1600 x 1200: 27 (20)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 55 (40)
1280 x 1024: 37 (30)
1600 x 1200: 27 (22)

Wysokie detale:
800 x 600: 44 (30)
1280 x 1024: 26 (19)
1600 x 1200: 20 (14)

Dlaczego?

Pojawienie się nowych kart Nvidii to wystarczający powód, by spróbować złożyć z nich sensowne komputery. W najtańszym zestawie, opartym o Intela PIV (trochę szybszym od konfiguracji Eco IV z 7600GS, której wyniki znajdziecie w nawiasach), zastosowaliśmy 8600GT. Nie jest to wprawdzie najtańsza dostępna na rynku karta zgodna z DX10, ale 8500GT nie udało się nam na czas zdobyć. Trochę szkoda, ale pierwsze opublikowane testy jej wydajności wyglądają mało zachęcająco, więc najbezpieczniej trzymać się od niej póki co z daleka – choć oczywiście postaramy się to potwierdzić w następnym numerze.

ATI czy Nvidia: ATI/AMD śpi mocnym zimowym snem i jak karty zgodnej z DX10 nie miało, tak nadal nie ma. W dodatku w najtańszym segmencie przegrywa nawet ze starszymi kartami Nvidii, więc sensownej opcji dla fanów ATI niestety brak.

Alternatywy: można kupić zestaw z wolniejszym procesorem (PIV 3 GHz), ale może z tym być problem, bo ich zapasy są już coraz mniejsze. Za to około 100 złotych da się oszczędzić kupując tańszą wersję karty graficznej (bo ta jest bezgłośna i dobrze się podkręca, ale za to jest to najdroższy model 8600GT). Z wymianą karty graficznej na słabszy model lepiej nie ryzykować, zwłaszcza gdy zależy nam na zgodności z DX10.

Dla kogo?

Dla osób szukających taniego komputera, który umożliwi jednak zagranie nawet w tytuły wymagające DX10. Cena jest wprawdzie wyższa niż konfiguracji zgodnych jedynie z DX9, ale za to zyskujemy większą wydajność i gotowość na przyszłość.

Zestaw zaawansowany

Płyta główna	Asus M2N4-SLI nForce 4 SLI	268 zł
Procesor	AMD Athlon 64 X2 EE 4200+ BOX	387 zł
Pamięć	PDP Patriot Dual 2x 1 GB DDR2 800 MHz CL5	450 zł
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	206 zł
Karta graficzna	GeForce 8600 GTS Asus 256 MB HDTV & DVI (PCIe)	849 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-R black	107 zł
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-SL – 400W (z logo Geo-PC)	307 zł
Zasilacz	z obudową	0 zł
Cena całości		2574 zł

Wyniki

3DMark2006
Ogólny: 5306 (4567)
SM 2.0: 2360 (1789)
HDR/SM 3.0: 2071 (1991)
CPU: 1714 (1535)

Company of Heroes
Niskie detale:
800 x 600: 193 (155)
1280 x 1024: 171 (151)
1600 x 1200: 132 (142)

Wysokie detale:
800 x 600: 79 (-)
1280 x 1024: 48 (50)
1600 x 1200: 36 (-)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 57 (53)
1280 x 1024: 43 (52)
1600 x 1200: 33 (46)

Wysokie detale:
800 x 600: 45 (41)
1280 x 1024: 32 (38)
1600 x 1200: 24 (33)

Dlaczego?

W zestawie średnim także postawiliśmy na nową kartę Nvidii serii 8600, tym razem w wersji GTS. Jako procesor wybraliśmy AMD X2, a punktem odniesienia podanym w nawiasach będzie Gamer III, oparty o nieco wolniejszy procesor i kartę graficzną ATI X1950 Pro. Wyniki budzą mieszane uczucia – o ile GT z zestawu Eco V2 wydaje się dobrym wyborem, o tyle droższe od niego GTS jest tylko nieznacznie szybsze. Przez to Gamer V2 przegrywa z Gamer III w niemal każdej kategorii i to mimo szybszego procesora. Cóż, nie wszystko złoto, co się świeci, a mimo dość niskiej ceny do takiego komputera lepiej już włożyć albo X1950, albo 7900GS, albo – jeśli zależy nam na DX10 – dołożyć do 8800GTS, który jest już znacznie szybszy.

ATI czy Nvidia: jeśli musisz mieć kartę zgodną z DX10, pozostaje tylko Nvidia. Choć niekoniecznie w postaci 8600GTS...

Alternatywy: 7900GS kosztuje nieco mniej, podobnie jak Radeon X1950Pro, a obie te karty są równie szybkie lub szybsze niż 8600GTS – jedyna ich wada to brak zgodności z DX10. Jeśli zależy ci przede wszystkim na DX10, najlepszym wyjściem będzie dopłata do 8800GTS w wersji 320 MB – jest znacznie szybsza.

Dla kogo?

Prawdę powiedziawszy, chyba dla... nikogo. 8600GTS jest niewiele szybszy od wersji GT i do średniego zestawu jest już w chwili obecnej za wolny. Innymi słowy, polecamy prezentowane wcześniej zestawy Gamer IV lub V.

KUPON RABATOWY 3%
Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać 3% rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action, zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło CDAction.

Komputronik.pl
www.komputronik.pl
Sprzęt dostarczyła firma Komputronik. Podano ceny według stanu z dnia 27.04.2007.

Zestaw super

Płyta główna	Asus P5B Deluxe Intel P965	649 zł
Procesor	Intel Core2 Duo E4400 2 GHz (S775) BOX	544 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	531 zł
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 320 GB	233 zł
Karta graficzna	Gigabyte GeForce 8800 GTX 768 MB TV & 2x DVI (PCIe)	2159 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD-RW +/- Black	107 zł
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-B – bez zasilacza	148 zł
Zasilacz	zasilacz do obudowy Chieftec (CFT-500A-12S) 500 W	299 zł
Cena całości		4670 zł

Wyniki

3DMark2006
Ogólny: 11298 (10834)
SM 2.0: 5121 (4785)
HDR/SM 3.0: 5004 (4870)
CPU: 2810 (2743)

Company of Heroes
Niskie detale:
800 x 600: 315 (358)
1280 x 1024: 313 (349)
1600 x 1200: 307 (342)

Wysokie detale:
800 x 600: 184 (207)
1280 x 1024: 155 (156)
1600 x 1200: 125 (125)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 106 (116)
1280 x 1024: 82 (101)
1600 x 1200: 68 (80)

Wysokie detale:
800 x 600: 74 (89)
1280 x 1024: 57 (66)
1600 x 1200: 48 (55)

Dlaczego?

Ostatni zestaw przeznaczony do podkręcania testowaliśmy w numerze marcowym, ale premiera nowego budżetowego Core2 Duo to dobra okazja, by do tematu powrócić. Kartę graficzną, ilość pamięci i płytę główną zostawiliśmy takie same, za to dzięki obniżkom cen daliśmy większy dysk. Co do uzyskanych wyników, mimo że przyrost prędkości nie jest tak spektakularny jak ostatnio, dzięki wyższemu mnożnikowi procesor ten ma mniejsze wymagania co do szybkości pracy pamięci. Cały proces podkręcania ograniczył się więc jedynie do zwiększenia częstotliwości pracy FSB – reszta pozostała na ustawieniach fabrycznych. Jak na tak małą ingerencję zwiększenie częstotliwości pracy z 2 GHz do 3,2 GHz nie wygląda źle, prawda? Wyniki zestawu Power III O/C podaliśmy w nawiasach – co ciekawe, w niemal wszystkich testach jest on lepszy, mimo wolniejszego procesora. Wynik dziwny, ale użyliśmy nowszych sterowników do karty graficznej, a także nowego patcha do CoH, więc nie można bezpośrednio porównać do siebie tych dwóch maszyn.

ATI czy Nvidia: ATI nadal niczego zgodnego z DX10 nie pokazało, więc wyboru nie ma. Może za miesiąc...

Jak podkręciliśmy: jedyne, co zrobiliśmy, to zwiększyliśmy częstotliwość szyny z 200 MHz do 320 MHz.

Dla kogo?

Dla początkujących fanów overclockingu i wydajności. Zresztą ten zestaw może być jeszcze szybszy – nie zmienialiśmy napięć procesora ani jego standardowego chłodzenia, a także częstotliwości pracy ani napięcia pamięci. Te ostatnie – choć bardzo dobre – też nie są najszybsze z dostępnych na rynku. Ale dzięki spadkowi cen zestaw ten jest tańszy od propozycji z numeru III aż o tysiąc złotych!

Nowe, gorsze karty

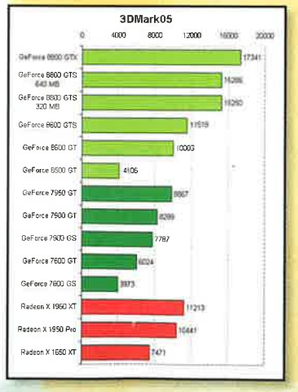
Khedron | Nowe wrogiem dobrego – karty graficzne DX10

Miało być na zupełnie inny temat, ale jak to często się zdarza na tym rynku, Nvidia prezentacją nowych układów do kart graficznych całkowicie pomieszała mi szyki.

>>> GeForce 8600 GT SLI.

Gdybyż jeszcze w tym przypadku działała zasada: nowsze – lepsze, można by opisać karty za miesiąc, ale ponieważ często bywa „nieco" inaczej, a mniej uczciwi sprzedawcy tylko czekają na spragnionych nowości, naiwnych klientów, dziś kolejny odcinek NDSN na temat znacznie starszy od samego działu – kart graficznych.

Niestety, często presja nowości jest tak ogromna, że wprowadza się na rynek rozwiązania nieprzewyższające poprzednich, bywa, że nawet gorsze, byle tylko na pudełku dało się umieścić jakiś przyciągający wzrok i klienta napis. Jeśli przypomnicie sobie sytuację sprzed kilku lat, gdy klientów zaatakowano „doskonałymi" GeForce FX 5200/5500/5600/5700 w najróżniejszych odmianach, od razu będziecie wiedzieli, co mam na myśli.



Ostatni z „graficznych" odcinków NDSN przedstawiał sytuację absolutnej dominacji Nvidii w segmencie kart najwydajniejszych, a co za tym idzie – najdroższych, i wyrównany bój między tą firmą a ATI w bardziej przystępnych cenowo obszarach rynku. Właśnie próbą wykoszenia rywala również z tej części rynku są najnowsze układy Nvidii.

Słów kilka o sposobach „tworzenia"

Nikt nie zadawałby sobie trudu i nie ponosił kosztów opracowywania tanich kart od podstaw. Zresztą byłoby to działanie faktycznie irracjonalne. Znacznie prościej „stworzyć" je, wycinając część najdoskonalszego układu i ewentualnie wprowadzić drobne modyfikacje postamputacyjnej części. Tak też postąpiono w tym przypadku.

Niewiarygodnie wydajny, złożony, skomplikowany i energożerny układ G80 to doskonały materiał wyjściowy do opisanych wyżej zabiegów. Tak więc **najnowszy G84 to zaledwie kikut swego dawcy**. Z imponujących ośmiu shaderów ze 128 jednostkami strumieniowymi pozostawiono zaledwie dwa. W G86 sztukę obcinania doprowadzono niemal do perfekcji, pozostawiając jeden zespół shaderów z 16 jednostkami strumieniowymi. Piszę „niemal", gdyż Nvidia zapowiada jeszcze skromniejsze układy. Wszystkie te zabiegi mają tylko jedną zaletę – zmniejsza się zapotrzebowanie układów na dostarczaną im moc. Poza tym – **klientów czekają raczej same rozczarowania.**

Na szczycie

Karty z układami GF 8800 GTX nadal nie mają godnego siebie rywala. Chyba wszyscy są już znudzeni, a nawet zniesmaczeni ciągłymi obietnicami i przechwałkami ATI (AMD) na temat, jak to nowy R600 zmiecie konkurencję ze sceny. Nawet szkoda czasu na liczenie, ile to już razy przekładano jego premierę. Może w końcu się uda, na dziś jednak to nudzenie w stylu „będzie lepiej" naszych polityków.

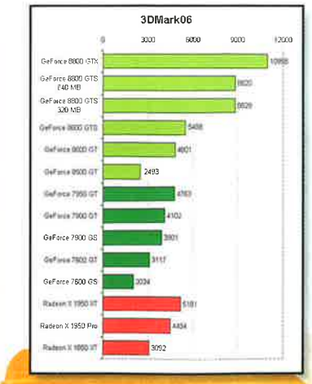
Karta najwydajniejsza jest również najdroższa. Nielicznych maniaków stać na taki wydatek, ale także nieco mniej zasobni fani gier i benchmarków mogą nabyć bardzo dobra kartę. GF 8800 GTS występuje w dwóch wersjach. Ta wyposażona w 640 MB RAM nie zachwyca ceną, ale już wersja z pamięcią 320 MB jest bardziej przystępna i jeśli tylko stać kogoś na wysupłanie 1100 zł, z pewnością będzie zachwycony. Wydajność na tym samym poziomie co w wersji 640 MB dostajemy za kilkaset złotych mniej. Obecnie to zdecydowanie najbardziej godne polecenia karty graficzne na rynku.

Obniżenie lotów czy upadek?

Teraz kolej na nowości, czyli karty z układami G84 i G86. Najlepszą z nich ma być **GeForce 8600 GTS**. Ta ćwiartka G80 stara się nadrobić nieco przez bardzo wyżyłowany zegar – 675 MHz. Jest to możliwe, gdyż układ potrzebuje znacznie mniej mocy i co za tym idzie – wydziela mniej ciepła od dużej odmiany. Karty z nim zaopatrzono także w bardzo szybką, bo aż 1000 MHz (2000 MHz) pamięć. Cóż z tego, skoro **zaledwie 128-bitowa magistrala i tak sprawia, że przepustowość maleje niemal trzykrotnie w stosunku do 8800 GTX.** Być może jednak jest to wielkość wystarczająca na ograniczone potrzeby chipsetu. GeForce 8600 GT to karta bardzo podobna. Różnice to zmniejszone taktowanie rdzenia – do 540 MHz, i pamięci – do 700 MHz (1400 MHz). GeForce 8500 GT ma 540 MHz rdzeń i 400 MHz (800 MHz) pamięć. Biorąc pod uwagę to, że jego architektura wygląda jak pozostałość z operacji, nie wróży to tym kartom szczególnie dużej wydajności.

Nawet ślepy wymacałby pomiędzy GF 8800 GTS 320 MB a GF 8600 GTS ogromną dziurę. Ciekawe, kiedy też zauważą ją fachowcy Nvidii?

	GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 GTS	GeForce 8600 GTS	GeForce 8600 GT	GeForce 8500 GT
Liczba tranzystorów (mln)	681	681	289	289	210
Procesory strumieniowe	128	96	32	32	16
Częstotliwość rdzenia (MHz)	575	500	675	540	450
Częstotliwość shaderow (MHz)	1350	1200	1450	1190	900
Wypełnienie (mld/s)	36,8	24	10,8	8,64	3,6
Częstotliwość pamięci (MHz)	900	800	1000	700	400
Wielkość pamięci (MB)	768	640/320	256	256	256
Interfejs pamięci (bit)	384	320	128	128	128
Przepustowość pamięci (Gb/s)	86,4	64	32	22,4	12,8



Wersja „bez" OC wypada podobnie jak staruszek 7900GTX, zaś 8600 GT tylko nieco od niego gorzej. Najtańszy GF 8500 GT tylko odrobinę ustępuje popularnemu GF 7600 GT. ATI Radeon X 1950 XTX nawet nie łapie się na udział w walce – z ceną zbliżoną do GF 8800 GTS 640 MB nie warto zawracać sobie nim głowy. Za to dostępny od 800 zł X 1950 XT nadal wypada znakomicie i gdyby tylko nie tak mała różnica ceny między nim a GF 8800 GTS 320 MB, byłby najlepszą kartą na rynku. „Świeży" **Radeon X1650 XT osiąga wydajność na poziomie GF 7600 GT.** Tutaj znów problemem może być tylko o 150 zł droższy, ale znacznie wydajniejszy Radeon X 1950 Pro. Najniżej wśród kart dla graczy plasuje się GeForce 7600 GS, który obecnie albo ma ogromny potencjał OC, albo też jest już fabrycznie podkręcony tak, że niemal zrównuje się osiągami z wersją GT. Podkreślam raz jeszcze – **to są efekty testów benchmarkowych.**

Kiedy przechodzimy do testów w grach, pojawia się nieprzyjemny zapach. Otóż tutaj nowe karty wypadają zazwyczaj o wiele gorzej i przesuwają się w dół skali wraz ze wzrostem wymagań.

>>> GeForce 8600 GTS.

Benchmarki i gry – dwa światy

Samo rozprawianie o budowie chipsetów nigdy nie zastąpi testów wydajności. To one dopiero wykażą, na ile pokrywają się deklaracje producentów i stwierdzona empirycznie prawda. Po pierwszych testach karty można tylko chwalić. Dotyczy to wydajności w najpopularniejszych benchmarkach. Otóż nowe karty Nvidii wypadają w nich dobrze, hm... nad podziw dobrze. Po tak pociętym chipie nie spodziewałem się zbyt wiele, a tu proszę – **seryjnie podkręcony 8600 GTS łoi skórę niedawnemu mistrzowi, czyli GF7900GTX.** 7900 GTX odjeżdża mocno do przodu, przed nowości wskakuje także 7950 GT. Radeon X 1950 XT podobnie – radzi sobie znacznie lepiej. Nawet wersja X 1950 Pro bije wszystkie karty z serii 8600. To dość sprzeczne z wynikami benchmarków i nasuwa od razu podejrzenia o niezdrowe manipulacje.

Zamęt, bałagan i dezorientację wprowadza przede wszystkim jeden czynnik – otóż wszystkie nowe karty Nvidii, począwszy od modelu 8800 GTX, a skończywszy na 8500 GT, **obsługują najnowszą wersję bibliotek Microsoftu – DX10.** W przypadku niższych modeli to jedyna zaleta na tle starszych kart.

FLATRON Fantasy

iF product design award 2007

reddot design award winner 2007 Best of the Best

Piękno życia, wolność tworzenia.

inspiruje

Monitory LCD 19" Flatron L1900J, 1900R, 1900E

• Jasność: 300cd/m² • Kąt widzenia: 170° (pion) / 170° (poziom) • • Kontrast: 3000:1 (DFC) • Rozdzielczość: 1280 x 1024 (SXGA) • • Czas reakcji: 2ms • Połączenie z PC: 15-stykowe złącze D-sub, DVI-D •

PROMOCJA !

Do każdego monitora z serii Fantasy kamera Logitech.*

LG Life's Good

* Orientacyjna cena kamery 1 zł netto. Promocja ważna do wyczerpania zapasów.

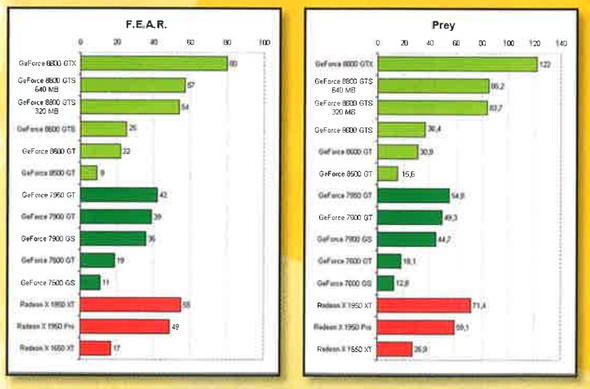
www.lge.pl

>>> Rodzina GeForce 8500 i 8600

Żeby dopełnić obrazu tego totalnego chaosu na rynku, dodajmy, że każdy, kto tylko będzie chciał skorzystać z dobrodziejstw DX10, skazany jest na zakup „wybitnego" dzieła Microsoftu, czyli Windows Visty. Posiadacze XP mogą o tym zapomnieć. Tak więc odpowiedź na to, czy zmieniać kartę lub ewentualnie jaką kupić w nowym zestawie, jest w dużym stopniu uzależniona od tego, z jakiego systemu operacyjnego będziemy korzystać.

Według mnie, **na razie nie ma najmniejszych powodów do przeskakiwania na Vistę** i co za tym idzie – zmiany karty na zgodną z DX10. Dzieło Microsoftu nie ma większych zalet w porównaniu z poczciwym XP, za to wykazuje szereg wyraźnych wad. Dla graczy największą będzie obsługa bibliotek DX. Gier na DX 10 jeszcze nie ma (choć niedługo zaczną się ukazywać). Kiedy się już pokażą i tak w ogromnej większości dadzą się uruchomić na komputerze z obsługą maksymalnie DX9. Wcale też nie muszą wyglądać wtedy o wiele gorzej.

To akurat zależy od programistów i speców od marketingu, a jak wiadomo, uzyskanie kompatybilności wstecznej nie odbywa się zupełnie bezproblemowo. Owszem, można się o nią nie starać, rozwinąć w pełni skrzydła, stworzyć grę wyłącznie na DX 10 i co za tym idzie – pożegnać się początkowo z 95 procentami graczy. Chyba mało kto się na taki krok zdecyduje. Z drugiej strony, w zasadzie wszystkie obecnie dostępne gry na Windows Vistę „chodzą" znacznie wolniej niż na XP. Wszystko właśnie z powodu DX – otóż wersje starsze niż „dziesiątka" są w tym systemie zaledwie emulowane, a to – jak wiadomo – pochłania bardzo dużą część wydajności komputera.



Typ karty	Wersja DX	Liczba jednostek VS	Liczba jednostek PS	ROP	GPU	Pamięć		Wydajność	Ocena
					(MHz)	(MHz)	MB		(1–6)
RADEON									
X 1650 XT	9c	5	12	4	600	1400	256	25	3
X 1950 Pro	9c	8	36	12	580	1400	256	43	4
X 1950 XT	9c	8	48	16	625	1800	256	60	4
GeForce									
GF 7600 GS	9c	5	12	8	400	800	128	15	3
GF 7600 GT	9c	5	12	8	560	1400	256	25	3
GF 7900 GS	9c	7	20	16	450	1320	256	40	4
GF 7900 GT	9c	8	24	16	450	1320	256	50	4
GF 7950 GT	9c	8	24	16	550	1400	512	55	4
GF 8500 GT	10	16		8	450	800	256	20	2
GF 8600 GT	10	32		8	540	1400	256	35	4
GF 8600 GTS	10	32		8	675	2000	256	40	2
GF 8800 GTS	10	96		20	500	1600	320	80	6
GF 8800 GTS	10	96		20	500	1600	640	80	3
GF 8800 GTX	10	128		24	575	1800	768	100	6

Komputer testowy: Core 2 Duo E6400@3000 MHz, Asus P5B Deluxe, PDP Patriot XBLK 2 GB, Segate Barracuda 7200.10 320 GB, BeQuiet BQT E5-600 W

Jak już kupować – to GF 8800

Jeśli wymagamy najwyższej wydajności, bez względu na to, czy kupujemy nowy komputer, czy chcemy dokonać upgrade'u, czy używamy Windows XP czy też Visty, wybór jest bardzo łatwy – GF 8800. Opłacalnością nic nie przebije wersji GTS 320 MB. GTS 640 MB w ogóle nie wart jest uwagi. Jeśli chcemy bić rekordy w benchmarkach, możemy kupić odmianę GTX – wydajniejszą od obu GTS-ów, nie na tyle jednak, aby usprawiedliwiało to jego cenę.

Kupując nowy komputer do grania warto zaoszczędzić na procesorze czy początkowo kupić zaledwie 1 GB RAM (choć to ostateczność) po to, aby umieścić w nim najtańszego z GF 8800. W ten sposób unikniemy wymiany karty graficznej przez dłuższy czas.

Co najmniej 750 zł to zdecydowanie zbyt wiele za GeForce 8600 GTS. Lepiej kupić dostępnego już od około 500 zł 8600 GT! Początkowo nie ustępuje on wiele wydajnością odmianie GTS, a daje się zazwyczaj do jej poziomu podkręcić. To także ciekawa propozycja. Z kolei 8500 GT ze względu na wydajność nie zachwyci gracza. Wprawdzie wystarczy do niezbyt ambitnego giercowania, ale lepiej już dołożyć sto złotych i kupić 8600 GT.

Jeśli już mamy komputer z dobrą kartą graficzną, jej wymiana na razie nie da żadnych pozytywnych skutków. Często może być wręcz odwrotnie. Ktoś, to dołoży kilkaset złotych do Radeona X 1950 Pro, aby kupić GF 8600 GTS, po prostu wyrzuci pieniądze w błoto.

Historia znów zatoczyła koło, a raczej Nvidia sięgnęła do starych sztuczek. Sporo z obecnej sytuacji powtarza się i przypomina to, co działo się podczas prezentacji serii GeForce FX. Pozycja graczy jest tym razem gorsza – wówczas próbowano nawiązać walkę z doskonałymi kartami ATI, obecnie nie ma żadnej alternatywy, gdyż niedawny rywal od dłuższego czasu potrafi tylko składać deklaracje bez pokrycia. Miejmy nadzieję, że jednak ATI się obudzi i sprawi, że na rynku znów zacznie się prawdziwy mecz, zamiast strzelania goli do jednej bramki. **|CDA|**

Magazyn

Hellraiser

KSIĄŻKA

„Hellraiser" to kolejny komiks z udanego cyklu „Obrazy grozy". Zawarto w nim dziewięć opowiadań stworzonych (poza ostatnim) przez udane duety scenarzystów i rysowników komiksowych. Jak wskazuje nazwa serii, są one komiksami grozy i bazują na znanym filmowym cyklu „Hellraiser" – całość firmuje Clive Baker, który jest pomysłodawcą i scenarzystą tej serii. Komiks, dzięki udziałowi znanych twórców (Mike Mignola, Neil Gaiman, John Bolton), jest wyjątkowym dziełem. Dziewięć różnych stylów rysowania, dziewięć intrygujących fabuł, dziewięć przerażających wizji – prawie jak dziewięć bram piekieł. Od prostej komiksowej kreski, poprzez mroczne kolaże aż do artystycznych obrazów komiksy te prezentują ponure wizje kontaktów ludzi z okrutną rasą Cenobitów. Jeśli ktoś oglądał któryś z filmów z serii Hellraiser, pewnie się domyśla, że **spotkania te nie kończą się happy endem, a wręcz ociekają okrucieństwem i wyrafinowanym cierpieniem**. Dlatego nie podsunąłbym tego zbioru osobom, które z optymistycznym uśmiechem idą przez świat – polecam go natomiast miłośnikom horrorów i dobrego komiksu. Niewiele jest na naszym rynku zbiorów, w których w jednym tomie zgromadzono prace tak uznanych artystów. Tym bardziej że jak wszystkie z cyklu „Obrazy grozy", album ten jest bardzo porządnie wydany, w twardej oprawie i z ładnym kredowym papierem. Tylko cena trochę słona... ***[Ghost]***

- Scenariusz: Peter Atkins, D.G. Chichester, Neil Gaiman, Lurene Haines, Mark Nelson, Phil Nutman, Erik Saltzgaber, Jan Strnad, Larry Wachowski
- Rysunki: John Bolton, Mark Chiarello, Dave Dorman, Lurene Haines, Miran Kim, Bill Koeb, Ray Lago, Dave McKean, Mike Mignola, Mark Nelson
- Wydawnictwo: Egmont
- Stron: 160
- Cena: 69 zł

BiOCOSMOSiS: Enone

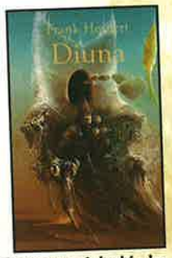
KSIĄŻKA

„Enone" jest pierwszym z serii pięciu komiksów noszących wspólny tytuł „BiOCOSMOSiS". Ten wydano w twardej oprawie i na grubym, porządnym papierze, co dobrze wróży na przyszłość – jeśli już teraz udało się zadbać o wysoki poziom poligrafii, później może być tylko lepiej. **Historia w nim przedstawiona to porządne SF.** Odległa terraformowana planeta z megabudynkami, zakon emnichów, rządzący planetą planetard, elitarna jednostka wojskowa zwana legionem i wreszcie tajemnicza obca rasa Noktoornów. W historii przewijają się wątki polityczne – jak konflikt planetarda z dowódcą legionistów, zatarg z rasą Noktoornów, z którymi jak dotąd nie udało się skomunikować, społeczne – jak mezalians planetarda z istotą „gorszego pochodzenia", mistyczne – jak zakon Equilibrium z pokojowymi, choć potrafiącymi walczyć i władać mocami umysłu emnichami. Fabuła jest ciekawie skonstruowana, wprowadza w sensowny, dobrze przemyślany i umiejętnie pokazany świat. Nie brak też dynamicznych walk, zaskakujących zwrotów akcji oraz pewnej aury tajemniczości. Zagadki, jakie się pojawiają, są na tyle intrygujące, że z niecierpliwością czekam na dalsze tomy tej wciągającej historii. Pochwalić można też rysunki, bardzo staranne i profesjonalnie wykonane – choć mam wrażenie, że autor trochę się nimi bawił i zaczerpnął kilka elementów z innych komiksów. Na szczęście zapożyczenia te nie są zbyt nachalne i nie psują wrażenia. Najciekawsze na koniec – twórcy to fani naszego magazynu i sami z siebie przysłali do nas egzemplarz z dedykacją. No i jak tu o nich nie napisać? ***[Ghost]***

- Scenariusz: Edvin Volinski
- Rysunki: Nikodem Cabała
- Kolor: Grzegorz Krysiński
- Wydawnictwo: ProArte
- Stron: 52
- Cena: 34,70 zł

Diuna

KOMIKSY



„Diuna" to powieść, którą w naszym kraju publikowano już kilka razy. Dlaczego więc decyduję się na opisanie właśnie tej edycji? Z trzech powodów. Po pierwsze, ze względu na fantastyczne i bardzo eleganckie wydanie. Twarda oprawa, zdobione strony, zszywane kartki, robiący wrażenie format, obwoluta ze złoconymi napisami i przede wszystkim z grafiką znanego artysty – Wojciecha Siudmaka. Taką książkę z dumą można postawić nawet w najbardziej wytwornym salonie. Drugim powodem jest to, że cała seria zostanie przetłumaczona przez najlepszego (moim i nie tylko moim zdaniem) tłumacza tego cyklu – Marka Marszała. I wreszcie po trzecie i najważniejsze. **Diuna jest najlepszą książką fantastyczną, jaką kiedykolwiek czytałem** (a mój domowy księgozbiór liczy grubo ponad tysiąc tytułów prozy SF). Być może narażę się miłośnikom „Władcy Pierścieni" czy innych wybitnych dzieł, ale swego zdania nie zmienię. Czytałem tę powieść tak wiele razy, że sam już nie pamiętam ile, i zawsze pochłaniała mnie bezgranicznie. Świetna fabuła, ciekawe postacie, wspaniale wykreowany świat, wciągające intrygi, walka, uczucia, zwroty akcji. Wszystkie najlepsze cechy dobrego czytadła, ale w książce, która niesie głęboki przekaz i napisana jest wybornym językiem. Uwaga! Nie czytajcie po południu czy wieczorem. Choć w pierwszym momencie może się wydawać trudna w odbiorze, potem tak się wciągniecie, że ani się obejrzycie, jak zarwiecie całą nockę. ***[Ghost]***

- Autor: Frank Herbert
- Wydawnictwo: Rebis
- Stron: 672
- Cena: 55 zł

Angielski – Mówisz i rozumiesz

PROGRAMY

Żyjemy w czasach, w których bez znajomości języka obcego właściwie nie sposób sobie poradzić. Podstawy angielskiego opanować warto jak najszybciej, tym bardziej że nie jest to wcale trudny język. Program „Angielski – Mówisz i rozumiesz" jest na to najlepszym dowodem – w przejrzysty, przemyślany sposób pozwala opanować większość zwrotów i słówek niezbędnych w codziennej komunikacji lub też odświeżyć wiedzę, która nieużywana gdzieś uleciała. Zawiera 750 ćwiczeń, kilkadziesiąt lekcji, **wszystkie materiały audio nagrane zostały przez native speakerów**. Słowo „Mówisz" pojawia się w nazwie programu nie przez przypadek. Jednym z jego modułów są również ćwiczenia wymowy, aplikacja analizuje zwroty wypowiadane do mikrofonu i wskazuje, w których momentach różnią się od oryginału – działa to naprawdę nieźle. I jeszcze informacja dla tych, dla których świat nie kończy się na angielskim – programy z serii „Mówisz i rozumiesz" dostępne są również w innych wersjach językowych (np. niemieckiej, francuskiej, hiszpańskiej). ***[Hut]***

- Dystrybutor: Edgard
- Internet: www.jezykiobce.pl
- Cena: 49,90 zł

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

UWAGA!!! SUPEROKAZJA

Zamów prenumeratę na rok, **a otrzymasz prezent!**

Dla pierwszych 150 osób!

PODGRZEWACZ DO KUBKA USB
- Utrzymuje ciepło kawy/herbaty w kubku (40°~50°)
- Odpowiedni do wszystkich typów kubków
- Prosta instalacja Plug & Play
- Średnica elementu grzewczego 75 mm
- Długość kabla USB – 1,5 m
- Brak ryzyka pożaru czy porażenia prądem

Producentem podgrzewacza jest firma Manta, specjalizująca się w produkcji i dystrybucji najwyższej jakości sprzętów klasy Common.

Dla kolejnych osób przygotowaliśmy pakiet dwóch filmów DVD: OBSERWATOR i JEŹDŹCY APOKALIPSY.

Dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!

Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action w cenie **153 zł**
Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł
w prenumeracie oszczędzasz 25,80 zł

\+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action w cenie 76,50 zł
Za 6 wydań w kiosku zapłacisz 89,40 zł,
w prenumeracie oszczędzasz 12,90 zł

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐

☐ Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł + prezent według oferty majowej

☐ Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

Dodatkowo zamawiam gadżet: czapeczka ☐ smycz ☐

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ________ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER Sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis ________

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA **2.** Telefonicznie. 22/ 517 50 55 **3.** Faksem 22/ 517 05 30 **4.** E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.
Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej,** każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl.** W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz. **FAKTURY VAT** wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

WSTAWAJ Z 4fun.tv !!!

JEDYNY TAKI PORANEK!

PONIEDZIAŁKI, ŚRODY, PIĄTKI

OD 7:00 DO 9:00

www.4fun.tv

POWSTANIE

ACTION REDACTION

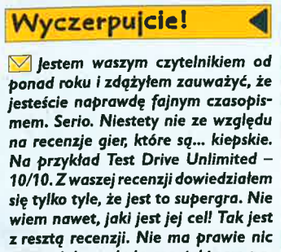
Maj. Lato na wyciągnięcie ręki. W powietrzu delikatnie pachnie wakacjami. I to chyba nawet w AR czuć... Co nie zmienia faktu, że tradycyjnie apeluję o pisanie listów/maili do tej rubryki!

Wyczerpujcie!

Jestem waszym czytelnikiem od ponad roku i zdążyłem zauważyć, że jesteście naprawdę fajnym czasopismem. Serio. Niestety nie ze względu na recenzje gier, które są... kiepskie. Na przykład Test Drive Unlimited – 10/10. Z waszej recenzji dowiedziałem się tylko tyle, że jest to supergra. Nie wiem nawet, jaki jest jej cel! Tak jest z resztą recenzji. Nie ma prawie nic o tym, jak wygląda gra, jaki tam panuje system, o fabule itd. Tak więc proszę, piszcie bardziej wyczerpujące recenzje.

pebe

Celem samochodówki jest zwykle skopanie tyłka konkurencji poprzez jak najszybsze dojechanie do mety lub wykonanie określonych zadań. Celem mordobić jest skopanie mordy oponentowi. Celem strategii jest skopanie tyłków wrogowi. Celem RPG jest zbawienie świata poprzez skopanie tyłków potworom i sługusom Zła + Wielki Boss na końcu. Celem gier FPS jest skopanie tyłków wrogom za pomocą broni palnej/białej/magicznej i dowolnej. Celem gier TPS jest to samo, ale z innego ujęcia kamery. Celem gier sportowych jest skopanie piłki i drużyny przeciwnika. To tyle o celach gier. Co do wyczerpujących recenzji – IMO już te obecne cię na tyle wyczerpują, że nie bardzo potrafisz dotrwać do końca większości z nich. Bo gdybyś dotrwał, czytając ze zrozumieniem, to byś nam nie zarzucił, że nie piszemy o fabule, celu gry itd. Naturalnie o ile jest o czym w danym przypadku pisać.



AR-eakcje

Czytam właśnie AR numeru 02/2007 (135) i serce mi się kraje przy jednej z twoich wypowiedzi. A mianowicie chodzi o list „Pytania dwa", twoja odpowiedź na punkt pierwszy. „No wiesz, są jeszcze mamy »robiące porządek w tych starych papierach«..." :) Ja tak właśnie popełniłem sentymentalne samobójstwo. Przychodzę pewnego dnia ze szkoły, a mama mówi mi „wynieś te kartony z przedpokoju". No to wykonuję rozkaz wszechmocnej rodzicielki i wracam do domu, po czym rozkładam się na łóżku w pokoju. Ale... coś mi nie pasuje... Wiem! Nie ma mojego zbioru CDA na biurku! Lecę do mamy i pytam, gdzie one wszystkie są, a ona spokojnie odpowiada, że... właśnie je wyniosłem.

No to szczęka mi opadła, ubrałem się i poleciałem na śmietnik... Nieopisany ból przeszył moje serce, kiedy ujrzałem, że już ich tam nie ma. „I'm sorry, He's gone...". Smutny poczłapałem do domu i siedziałem, patrząc ciągle w puste miejsce po kolekcji. Zawsze kumple ją podziwiali, a ja pękałem z dumy. Co jakiś czas przeglądałem stare numery, porównując różne rzeczy...

Ale pomyśl, jak się ucieszyli antyfani, którzy tam od dawna koczowali. :) Teraz siedzą sobie przy ognisku, strącając z uszu obierki od ziemniaków (jak się ryje w tych kontenerach, różne rzeczy się przyklejają) i porykują triumfalnie *„patrz, patrz, ale dupniasta recenzja Diablo, o... a tutaj jak się Smuggler kompromituje! Eeeeehehehe, ale badziew – pierwszego Fallouta dołączyli, takie to marne, bez obsługi shaderów, ja nie mogę!!!"*.

Jeszcze jedno pytanie, tym razem do mr. Lenca. Dlaczego, jasna godzilla, raz rysujesz Smugga jako łysego dziadka, a raz jako młodzieńca z bujną czupryną? No wiem, nie chcesz, by czytelnicy mieli o nim jakiekolwiek wyobrażenie, ale czy w którymś z rysunków jest choćby ziarnko prawdy? Z góry dzięki za odpowiedź.

Mr Voozie

Bo to zależy od tego, kto w danej chwili się wciela w rolę Smugglera. :)

(...) W 100% zgadzam się z tobą i autorem listu opublikowanego w AR 02/07, że KAŻDA gra, która istnieje, może być – z bardziej sensownym wyjaśnieniem lub mniej – brutalna: od Postala po szachy (król bije damę).

Damę to jeszcze ujdzie. Po co się, wredna feministka, na planszę pcha. Ale tam przecież jest i skoczek, czyli koń, i goniec zwany też biskupem. No zgroza!

A wszystko to zależy, kto ocenia grę pod względem tejże brutalności. Przecież co innego powie rasowy gracz, zdemoralizowany nastolatek, ekspert z PEGI czy pani profesor „Jonalizm" i zapewne (jak znam życie i pana R.G.) tacy właśnie profesorowie jak pani profesor będą decydować, co jest brutalne, a co nie, choć sami się na grach komputerowych nie znają! (Co ty niejednokrotnie pokazywałeś w AR.)

No bo przecież w LEGO StarWars zabija się setki tysięcy (znajomo brzmi) :) ludzi świetlistym narzędziem zagłady! Według mnie najlepszym rozwiązaniem problemu byłaby kampania reklamowa zachęcająca rodziców do przyglądania się dzieciom podczas grania.

PS Jeszcze co do tematu brutalności w grach. Oto cytat jednego serwisu o pewnej grze:

„Gra o średnim stopniu nasycenia przemocą. Przemoc tu prezentowana nie ma znamion realistycznej brutalności. Nie występuje widok krwi. Agresja nie odnosi się nigdy wprost do postaci ludzkich – jest kierowana do pojazdów i obiektów nieożywionych. Dopuszczalne jest granie w grę przez dzieci po uprzedniej zgodzie rodziców".

O jaką grę chodzi? Odpowiedź: Trackmania Sunrise. :)

NBlast Koeningsegg

Pozew

Szanowny Panie Smugglerze (to by nikt nie mówił, że poziom listów do CDA spada). Reprezentuję kancelarię prawną Wiedźmak Enterprise, która specjalizuje się w obronie praw wiedźminów. Dostaliśmy zawiadomienie, że niejaki Geralt z Rivii został publicznie ośmieszony na łamach waszego pisma. Na stronie 38 w 04/07 zostało umieszczone zdjęcie mojego klienta, w chwili gdy ten chorował na świnkę i jednocześnie kichał. Nikt go nie poinformował o opublikowaniu zdjęcia, które do tej pory skrzętnie ukrywał przed wzrokiem wścibskich fanów. Dodatkowo jest to bardzo nieudany fotomontaż, gdyż mój klient utrzymuje, że na prawdziwym zdjęciu leżał w łóżku!

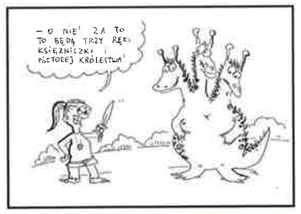
I ma na to świadka płci żeńskiej, jak mniemam. Albo i dwóch.

W związku z powyższym mój klient żąda zadośćuczynienia w postaci plakatu NA PRZYZWOITYM POZIOMIE (vide okładka) w następnym numerze. Jeśli propozycja ugody zostanie odrzucona, sprawa wkroczy na drogę sądową. Jeśli i to nie przyniesie oczekiwanego rezultatu, zostanie zorganizowany wiec, na którym zbiorą się wszyscy wielbiciele Wiedźmina. Armia złożona z fanów prozy A. Sapkowskiego, uzbrojona w klawiatury, myszki, a także ciężką artylerię (monitory) ruszy na redakcję CDA, siejąc po drodze śmierć i spustoszenie. Możecie być pewni, że po jej przejściu z redakcji CDA nie pozostanie kamień na kamieniu. A więc wybierajcie sami.

PS Uprzedzam pierwsze pytanie: nie, nie zwariowałem! Po prostu gdy zobaczyłem tę cudowną okładkę, miałem nadzieję, że na plakacie również zagości najbardziej znany wiedźmin tego świata. Zawód, jaki przeżyłem, dopiero teraz pozwolił mi napisać te słowa (spróbujcie napisać coś na klawiaturze w kaftanie bezpieczeństwa!).

mgr dr inż. prof. rehabilitowany Roberto Sarumani

NIC obiecać z góry nie chcemy i nie możemy. Ale do jesieni wszystko się zdarzyć może... lecz nie musi.



Jaśnie oświecona

Doznałam ostatnio oświecenia. Wiem, czemu sporo ludzi narzeka na pełne wersje w CDA, mimo że wygrywają one w ankietach na najlepsze gry. Aby lepiej to przedstawić, posłużę się obrazowym porównaniem. Więc wyobraź sobie, że jesteś żebrakiem (to tylko porównanie, nie bij, nie miałam nic złego na myśli). Podchodzi do ciebie stara babcia z laseczką i daje ci 2 zł. Reakcja? Wdzięczność, bo starowinka pewno sama uboga – dała, ile mogła, może od ust sobie odjęła, by pomóc. A po chwili podjeżdża koleś w porszaku. Wyciąga ważący na oko ze trzy kilo portfel i daje ci... 5 zł. I reakcja? Niby wdzięczność, ale jednak... skąpiradło, opływa w gotówkę, a daje tylko marny grosz, mógł przecież więcej. Co w tym ciekawego? Ano to, że gościu dał więcej niż babinka, a mimo to wdzięczność odczuwana jest mniejsza. No i tu dochodzimy do sedna, mianowicie CDA wygląda przy innych pismach na rynku jak ów bogacz przy emerytce. I stąd część ludzi wychodzi z założenia, że pewnie moglibyście dawać o wiele lepsze gry (bo takie XXX – iksuje, bo nie znam żadnych pism o grach oprócz was, zresztą nie chcę nikogo obrażać, takie XXX to wygląda biednie, więc nie ma co się czepiać, że słabe gierki dają, na lepsze ich nie stać), a nie dajecie ze zwykłego skąpstwa pewnie. I tym odkryciem kończę. Buziak.

Cykada

Całkiem sensowne tłumaczenie, ale powiedzmy od razu, że ten porszak z wypożyczalni jest (albo służbowy), więc gościu jak daje 5 zł, nie dlatego, że skąpiradło, a tylko dlatego, że na tyle go stać (mimo że w porszaku siedzi). Poza tym niezależnie od wszystkiego 5 zł to więcej niż 2, więc też nie powinniście narzekać... za bardzo.

Hasta la Vista, baby!

Doszedłem do wniosku, że nieustannie odmawiającej współpracy Windzie powiem stanowcze „nie". Sama z siebie przestała odtwarzać jakiekolwiek filmy poza AVI, przestała współpracować z iPodem, wywala się... a to wszystko zaledwie dwa miesiące po postawieniu systemu. Oryginalnego, pragnę dodać. A ja pojęcie jakieś o użytkowaniu komputera mam i staram się używać go tak, by nic, za przeproszeniem, nie spieprzyć. Jednak mimo moich usilnych starań nie udało się dojść z tym systemem do porozumienia.

Kwiatki takie jak komunikat o „gruntownej zmianie sprzętu" (or cuś like that) po wymianie karty dźwiękowej z zepsutego, starego SB na SB Live! i konieczność ponownej aktywacji systemu (po czym informacja, że na ten klucz wyczerpano limit aktywacji – wolne żarty, dwa razy instalowałem Windows z tego CD-ka, bo Windows to do siebie ma, że trzeba go raz na jakiś czas z dysku przegonić i zainstalować od nowa, szczególnie kiedy tak głupieje, jak opisałem powyżej) to standard przecież. Ale ja już mam dość takich standardów.

Dość!

Teraz zamierzam kupić Maka. MacBooka konkretnie. (...) Ale nie będę tutaj uprawiał propagandy, po prostu zauważyłem pewną rzecz, którą chciałbym się podzielić. Wszyscy moi rówieśnicy usłyszawszy, że kupuję sobie Macintosha zamiast peceta, pukali się w głowę i drwiącym głosem rzucali: „Przecież żadne gry na tym nie chodzą". Gdy zaś oznajmiłem, że ja już w zasadzie nie gram, robili wielkie oczy i pytali: „No to co ty robisz?".

Powiedz mi, Smugg, czy to normalne, że osoby w wieku 15-16 lat nie wierzą, że można zajmować się na komputerze czymś innym niż gry? Że tworzenie stron WWW, grafiki, nagrywanie muzyki (ha, do tego Mak ma już bazowo w systemie soft) ;), pisanie choćby uważają za stratę czasu i jedynie granie jest czymś, do czego ta wielofunkcyjna maszyna, kombajn istny zwany komputerem może służyć? Bo mnie to trochę, będę szczery, boli – a trochę irytuje.

Hazreth

A mnie już nawet przestało. Cóż, trzeba czasem wielu, by niektórzy mogli odkryć, że komputer służy nie tylko do grania, ew. ściągania filmów z Netu. Jakikolwiek komputer. Bo ci, co TYLKO grają na komputerze, są trochę jak ludzie, którzy gwoździe wbijają za pomocą aparatu cyfrowego (i do niczego więcej im nie służy).

Myśl miesiąca:

Gno jest g**em bez względu na to, z której strony się na nie patrzy. Więc nie mów mi „ale patrząc z drugiej strony...".**

Źli dorośli, źli!

Wkurza mnie to, że inni (dorośli oczywiście) piszą takie brednie na temat gier!!! Jezu! To, że wy (dorośli [na swój sposób]) w wieku naszym (14-18 lat) nie wiedzieliście, co to znaczy Internet i komputer, nie znaczy, że teraz możecie zmieniać wszystko z tym związane!

No przepraszam, co to jest komputer to mniej więcej się wiedziało, w końcu w filmach s.f. były. :) A sieć to było takie coś, w czym pająk siedzi. Albo rybak zarzuca.

Oczywiście też jestem za tym, aby gry z przemocą (ale tą perfidną, np. Postal) były od 18+. Ale wam się nie wytłumaczy, że to jest XXI wiek i potańcówki co sobotę w stodole nie wystarczają „nowoczesnej" młodzieży! To, co dla was jest teraz „BE", za kilka lat dla przyszłych rodziców nie będzie złem! (...)

Dlaczego tylko pomysł o zabronieniu sprzedaży „złych gier"? Dlaczego zabronić chcecie w ogóle produkowania tych gier? Bo co? Taki kaprys? Troszczycie się o wasze dzieci, które za waszymi plecami Bóg wie co robią – piją, palą. Myślicie, że gdy zabronicie waszym pociechom, które nie są aniołkami, grać w „złe gry", które z wszystkich złych rzeczy na świecie są jednak najlepsze (tzn. najmniej złego robią), to zmienicie świat?

Major Łańcut

IMO to troszkę jest taki „plaster na sumienie" – coś tam jednak robię, troszczę się o moje dziecko, zabraniając mu grania w „złe gry", więc nie jestem złym rodzicem. A że siedzę w pracy 12 h przez 6 dni w tygodniu, a dialogi z pociechą ograniczają się do „co tam w szkole? Lekcje odrobiłeś? Zjadłeś kolację"? To cóż...

Frustrat Zone

1. Miałem już dawno to napisać, ale jakoś wytrzymywałem – teraz przebrała się miarka. Ile można czekać za jakąś porządną grą, bo te ochłapy, które dodajecie, są niczym; jakbyście dodawali jakieś samochodówki, wtedy coś by z tego było, tylko że jak was znam, pewno byście dali jakąś taką przedpotopową.

Naturalnie, na złość. Nie damy TD Unlimited, tylko – powiedzmy – NASCAR 1996, niech się wkurzają, buce. Stale tak mamy.

Albo taka z oceną poniżej normy.

Norma to 9/10?

Jestem też zły na te wasze opisy – jesteście idiotami, a tym bardziej ELD; powiedz mu, że w ogóle się nie zna na sportowych grach.

Bo ma inną niż ty opinię, tja (zieeew), toś Amerykę odkrył.

Chociaż je recenzuje, a ty – Smuggler – byś mógł milej odpowiadać na listy, bo jeszcze się ktoś znajdzie, że cię tak pojedzie, że się nie pozbierasz.

Spoko, w d... mam magnes, więc do kupy się łatwo pozbieram. :) Poza tym nie będę marnował tej mizernej dawki uprzejmości

SCHWYTANE W SIECI

Czyli różne rzeczy o CDA, które znalazłem w Sieci.

O CDA różności

Rezneck: CDA jest jak FC Barcelona. Jeśli gorzej to i tak zaskoczy nas ktoś czymś wyjątkowym. I nigdy poniżej poziomu. A gdy jest w najwyższej formie... Cóż. Wtedy zmiata każdego przeciwnika. No i Barca i CDA szanują i dostarczają swoim fanom coraz to nowych wrażeń.

***

General E'qunix: I jak co miesiąc zanurkuje w kilku śmietnikach... ale czego nie robi się dla CDA...

***

*Qmak: Smutne... cda zabiera mi czas, pieniądze, dobre oceny a nawet zadowolenie z życia... jak mam się z tego g*wna cieszyć, jak całą życiową radość marnuję na myśl o cda czekającym na mnie w domku na biurku?!*

***

yasiu: czy są jakieś techniki wolnego czytania CDA??? :))

***

minimysz: Kupiłam (CDA) wczoraj i udało mi się przeczytać wszystko, co chciałam zanim syn się zorientował, że nowy numer jest :)

Hacintho: ...dech mi zaparło i nie tylko... Drogi przedmówco, może więc nie kupuj CDA, lecz kupuj nowości w sieci NIE przeznaczonej dla siebie? Nie łudźmy się, nowości i superwypasy w CDA nie pojawią się z prostego powodu (...) Nikt nie da hiciora do wysokonakładowego pisma, póki może go sprzedać (...) w bardziej satysfakcjonującej cenie. (...) W pierwowzór „Ballance" przegrałem pierwszy odpowiednik samochodu na automatach, zawzięcie kręcąc kulką (po dwadzieścia starych złotych za kulkę...) na początku lat dziewięćdziesiątych. To jest rozrywka ponadczasowa, Larze Croft już dawno wypadną ostatnie zęby ze szczęki porosłej posiwiałą szczeciną (tak, tak, ona się depiluje!), a w Ballance nadal będzie można grać z przyjemnością jak w staroświeckiego Tetrisa. A „Desperados", powiadasz że stary... A Smg to może nie? A działa i bawi!

HumanGhost: A niech Was! Teraz ledwo mogę matkę oderwać od komputera, przez to, że daliście Ballance. Normalnie gierka wciąga na całego. Piwo mi zwietrzało jak zacząłem grać i zapomniałem je wypić. :-D Świetna gierka. :-)

O pełniakach w CDA

Konkretniej to w 03/07.

Nortgaroth: Desperados trochę stary Ballance raczej jako minigra Supremme Rullller to totalny crap a T-72 – da się w to grać.

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
cdaction@cdaction.com.pl

i „miłości" (od „bycia miłym") na listy kolesi, którzy z trudem radzą sobie z trafieniem palcem w dziurkę w nosie, a jedyne, co potrafią, to domagać się, by spełniać ich zachcianki. Wybacz... ciućmoku.

Jeśli się nie obraziliście, bo jestem i tak waszym fanem i kupuję waszą gazetę dość często, miałbym prośbę o emulatory do PS2 i o recenzję Dragon Ball: Tenkaichi Budokai 2, no może niekoniecznie zaraz recenzję, ale krotki opisik. Wiem, że jest to gra na PS2, ale dajcie jej opis. Dobra, się rozgadałem, miałem ostrzej napisać, ale się powstrzymałem, bo nie chciałem użyć cięższej artylerii typu ch... albo ku... a ponieważ jestem dobrze wychowany (proszę tu nie komentować, bo moi rodzice są dobrymi ludźmi). Wasz fan, który chce poprawek.

BARDOCK

Jak widać, nawet dobrzy ludzie czasem zmajstrują jakąś głupotę. No ale po ciemku łatwo schrzanić różne rzeczy. Zresztą młodzi wtedy byli i to pewnie ich pierwsze dziecko. :)

Witaj, widzę, że masz troszeczkę przerąbane w redakcji, bo nie możesz pokazać swojej twarzy (jako jedyny), bo byś niestety mógł dostać wpier za to, że się mądrzysz odpisując na swoje listy.***

Na własne listy to się bardzo łatwo odpisuje. Trudniej odpisywać na cudze i to jeszcze tak, by odbiorca zrozumiał.

I każdemu musisz coś dorąbać. Wiesz, ostatnio czytałem CDA numer 03/2007 marzec.

Chwalipięta. Ale to żadna sztuka, jakbyś poczytał np. 03/2007 grudzień, to by dopiero było coś!

I był konkurs, aby napisać zapowiedź – napisano tam, że przyszło ponad 700 listów, a czytając zapowiedz Infernala padłem ze śmiechu, czy naprawdę nie było lepszych zapowiedzi? (Bo ta jest bez nadziejna.)

Była jedna nadziejna, ale to nadzienie było śliwkowe, a my śliwek nie lubimy, to daliśmy bez nadzie(j)ną wersję.

Poruszę fakta

1. Chciałbym poruszyć fakt „Smugglera".

No, no, no – łapy przy sobie, nikt nie będzie poruszał mego fakta... faktu... fucktu... nieważne... Co ja, chippendales jestem?!

Otóż nikt nie wie, kim on jest. Prostą dedukcja CHYBA odkryłem, że:

– Smuggler ma 35-45 lat, o czym świadczy znajomość języka angielskiego.

A jakbym znał francuski (coś tam w szkole się liznęło...), to miałbym 67-86 lat, zaś znajomość rosyjskiego sytuuje mnie (bo znam) w przedziale wiekowym 3-102 lat. Mein Gott!

– Smugg napisał w Tipsomaniaku 2006, że oprócz naczelnego macie w redakcji średniaków i średniaków studiujących.

...Że jak?! I co to ma do mej tożsamości?

– Dodatkowo w numerze 04/2006 napisał, że w 2006 był scenografem w firmie komputerowej i naprawdę nie sądzę, że jakaś firma komp. przyjęłaby pracownika bez studiów.

I tu się mylisz, bo w tej branży zwykle jest ważne to, co umiesz, a nie jakie masz papiery. Scenarzysta zaś to nie scenograf i był nim Mac Abra... I w latach 1994-96.

WNIOSEK: Smuggler ma na imię Zbigniew Bański i zajmuj e stanowisko zastępcy naczelnego!!!!!!!!!!

[namiary znane]

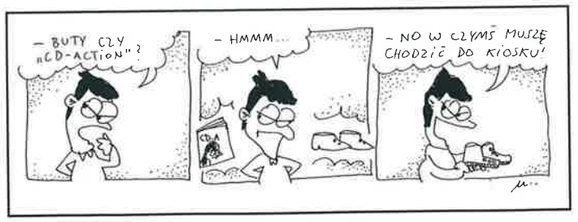
Po prostu perfekcyjna i konsekwentna do bólu dedukcja – musimy pozmieniać dane w stopce, bo widzę, że tam straszne bzdury napisaliśmy. Masz tak żelazne dowody, że musisz mieć rację!

Nie żałuję!

Nigdy nie narzekałem na nadmiar kasy. Zawsze uczono mnie szacunku do pieniądza. Dlatego przed każdym, nawet najmniejszym zakupem potrafię zastanawiać się naprawdę baaardzo długo. Muszę dokładnie przemyśleć, czy dany przedmiot mi się przyda, czy będę z niego korzystać, czy mi się naprawdę podoba...

Kiedyś pojechałem do Anglii, gdzie mieszka mój wujek. Chciał, bym wrócił z tego kraju z nową parą butów, jako że mają tam bardzo niskie ceny na markowe obuwie (jeśli się wie, gdzie należy szukać). Ceny były kilkakrotnie niższe niż w Polsce, a mimo to spędziłem 2 dni, odwiedzając te same sklepy 3 razy, szukałem w 2 różnych miastach, zanim się w końcu zdecydowałem... Wybrane przeze mnie buty musiały być doskonałe, musiałem wiedzieć, że będę chciał w nich chodzić! Wydawanie pieniędzy nigdy nie przychodzi mi łatwo. Poza jednym zakupem. Co miesiąc, bez zastanowienia, bez zwykłego dla mnie monotonnego rozważania zalet i wad produktu (taka moja „dziwnostka"), bez zmrużenia oka wydaję 15 złotych na CD-Action. Nawet nad zakupem szynki dłużej się zastanawiam!

Apkd



Popsuła się :)

Enooo, baba mi się zepsuła. Jak to się stało, poznałem ją sześć lat temu. Wtedy wszystko było pięknie, dziewczyna miła, zabawna, wygadana i najważniejsze – zainteresowania miała podobne. A chodzi mi tu o nic innego, tylko o gry komputerowe. Było świetnie, przeszliśmy razem Projekt IGI, powrót Wolfensteina i wiele innych. Lecz po jakimś czasie zaczęły postępować zmiany. Może i było w tym nieco mojej winy, gdyż chciałem sprzedać jej trochę historii gier i nieopatrznie wciągnęła mi się w przygodówki. Grała, grała, i grała, aż w końcu nawet grała beze mnie. Potem studia się skończyły i trzeba było iść do pracy, a co za tym idzie – czasu było mniej; więc grała w dinomite, puzzle bubble, tetrisy itd. (całymi godzinami, więc tłumaczenie tego brakiem czasu przestało jakby mieć sens). Aż tu nagle nastąpił regres. Popsuła się, nie chce grać. Mało, nie chce nawet patrzeć, jak ja gram. Co tam patrzeć, nie chce, bym ja grał sobie, bo jej czasu nie poświęcam, zajmuję komputer i ona nie może siedzieć na Allegro. GDZIE POPEŁNIŁEM BŁĄD wychowawczy??? Smuggler, ratujta! Wy tam stare chłopy żonate i dzieciate macie na pewno sposoby na takie okazje, może nie jest jeszcze za późno. Help!

Sid0

Może czas na wymianę sprzętu na nowszy, bardziej kompatybilny? :)

Winowajcy

Przed minutą widziałem nieprawdopodobny materiał w „Wydarzeniach" na Polsacie. Mianowicie główny motyw jest taki, że za brawurę i lekkomyślność młodych kierowców odpowiadają... tak, zgadliście, jak zwykle są to gry komputerowe. Jak zwykle również poruszono problem nieodróżniania świata gier od rzeczywistości. Wprawdzie na końcu powiedzieli, że taki problem mają zazwyczaj dzieci, a one prawa jazdy nie mają, a kłopotem stają się dorośli, którzy nie wyrastają z gier, ale nie zmienia to ogólnego sensu wypowiedzi.

Było też trochę głosów sprzeciwu (chyba pierwszy raz w takim materiale spotkałem się z tym, że nie zrzucają wszystkiego na gry), że to nie jest taka prosta zależność i że to może urodzeni ryzykanci sięgają po gry, a nie gry robią z nich ryzykantów, ale to była tylko kropla w morzu argumentów przeciw grom.

Adam „Sunset" Elyan

Mnie już normalnie ręce opadają. Ale jedno mnie pociesza – politycy. Oni przecież mają (w sporej części) tak totalnie na...namieszane pod kopułką, a żaden się nie przyznaje, że w cokolwiek gra(ł). I chwała Bogu, bo wtedy faktycznie bym uwierzył, że gry mogą sp...aprać ludziom psychikę.

Swoją drogą, ile razy ktoś mi miauczy, jakie to gry są „be" i jak dzieciom na głowę szkodzą, i jakich strasznych psycholi z nich (z)robią, pytam się: A W JAKIE W TAKIM RAZIE GRY NA KOMPIE GRALI STALIN, HITLER, DŻYNGIS-CHAN, POL-POT CZY CHOĆBY KUBA ROZPRUWACZ?

Po czym zapada chwilka zakłopotanego milczenia, a potem się dowiaduję, że to demagogia i że to nie ma związku, i że w ogóle mi też gry popsowały psychikę, i że nie jestem bezstronny (w końcu w CDA pracuję), więc się nie mogę obiektywnie wypowiadać w temacie itd. Ale potem dyskusja szybko schodzi np. na politykę czy np. złe skutki słuchania heavy-metalu albo hip-hopu...

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
cdaction@cdaction.com.pl

Anomalia

Zaobserwowałem pewną anomalię... ale od początku. Ostatnio w mym życiu coś się zmieniło... straciłem chęć do grania. Tak, przestałem grać. Przykład – niedawno zmieniłem komputer, a że kupę gier mnie ominęło, chciałem nadrobić straty. Na pierwszy ogień poszedł Far Cry... niestety cała para poszła w gwizdek i pożegnałem się z grą po 3 mapach. To było dla mnie wielkie rozczarowanie. Need for Speed Carbon także nie spełnił moich oczekiwań, tak samo Codename Panzers, którą to grę daliście kiedyś na coverku.

Byłem już na skraju załamania, :) gdy z otchłani Internetu wyłonił się Tetris – tak, to był stary dobry Tetris. Pomyślałem – zagram, cóż mi szkodzi. Tak też zrobiłem. Pierwsza „partia"– wynik nieco słaby, ale nie dawałem za wygraną. Potem kilka kolejnych... i nim się obejrzałem, minęło parę godzin. Zakończyłem grę, ale nie ruszyłem się z miejsca. Byłem zmęczony przekręcaniem tych figur, ale zadowolony z grania i spełniony. :) Odczułem coś, czego nie mogłem odczuć po graniu w te „superekstra nowe" gry z masą „wodotrysków" i innych bajerów, z niespotykanie skomplikowaną fabułą, zakręconą jak papier toaletowy na rolce. Wreszcie odczułem prawdziwą radość z gry. Zrozumiałem, czym tak naprawdę jest grywalność. Na cóż mi realistyczna grafika i fizyka, cuda na kiju, skoro do pełni szczęścia wystarcza banalna i dawno zapomniana gierka, jaką jest tetris.

Nie ma to, jak odkryć tę prawdę po upgrade'owaniu kompa. :) Ale troszkę mnie wystraszyłeś, gdyż zamierzam po 4 (!) latach zmodernizować sprzęt, a przy biurku leży zakurzony stosik gier wysoki na jakieś pół metra (no, może 35 cm), z Far Cry'em na czele... I jak będę miał to samo?! Pociesza mnie tylko to, że do podobnych wniosków doszedłem już dawno (stąd brak upgrade'u sprzętu przez długi czas), więc nie będzie to dla mnie zaskoczeniem. Z drugiej strony, ciągle człowieka kuszą, stąd jednak upgrade. :)

Do czego dążą więc twórcy gier, dając nam to wszystko – czy nie lepiej było zostać na etapie Tetrisa?

Wiesz, ludzie czasem wyprowadzają się z miast do chałup na wsi, bez wody i prądu – ale by docenić tę prostotę i bliskość z naturą, najpierw należy zaliczyć betonową dżunglę blokowisk w wielkich miastach. W czasach gdy Tetris był na topie, nam marzyły się gry, w których np. będą widoczne detale samochodów, a animacje głównego kolesia nie będą robione w 5 klatkach, zaś on będzie czymś więcej niż zlepkiem 30 pikseli itd.

Po co udowadniać ludziom, że potrzebują czegoś, co nie jest im wcale potrzebne. Na cóż mi nowe gry, skoro każda kolejna zdaje się coraz bardziej nudna i oklepana? Nie dajmy się oszukać, nie musimy iść z trendem, czasem lepiej wrócić do tego, co już przeminęło, aby w pełni to docenić. Po co nam to wszystko, gdy to, co najprostsze, okazuje się najlepsze. Może powinniśmy te bełty*, które dają nam współcześni producenci, zostawić jeszcze na jakiś czas na półkach?

**Bo jak inaczej nazwać gry, w których jest wszystko (wymieszane), a tak naprawdę nie ma tam nic, co miałoby jakikolwiek sens.*

Khartoum i duch Unidena :)

Ja bym mimo wszystko nie desperował – teraz mamy wybór: kto chce się podniecać szaderami i DX10 – ma czym. Kto woli odpalić Tetrisa – ma na czym. A po jakimś czasie tetrisowania może się okazać, że nie tylko znów nabrałeś chęci na

Far Cry'a, ale też jego grafika wydaje ci się duuuużo lepsza niż przedtem, nie wiedzieć czemu. :) Swoją drogą, pewnie dożyję jeszcze marudzenia o braku grywalności tych nowych gier w przeciwieństwie do stareńkiego, brzydkiego jak noc i prymitywnego, ale jakże przecież grywalnego Obliviona IV. :)

Oceny

Sprawą, którą nie do końca rozumiem, jest sposób... oceniania gier. Bez obaw, nie będę negował waszego obiektywizmu. Chodzi mi raczej o wystawianie 10. Przeglądając starsze numery zauważyłem, że było ich kiedyś nieco więcej. Czy to jakaś oznaka kryzysu w branży komputerowej? Że niby teraz się nie robi gier na najwyższym poziomie? Wierzę, że nie!!! Dziwi mnie zatem wasza powściągliwość (tak to nazwę). Choćby recenzja NWN2 w NS2/2006. Gra dostała 9+, to prawie 10 (a w tym przypadku prawie nie robi dużej różnicy). Wiem, że uwzględniliście niektóre niedociągnięcia, dlatego 9+, ale myślę też, że kiedyś byliście trochę bardziej pobłażliwi. Ogólnie sprawia to wrażenie, jakoby teraz robiło się gorsze gry niż kiedyś.

(-=SNitCH=-)

Raz, że robimy się coraz wybredniejsi, więc trudno nas czymkolwiek NAPRAWDĘ zachwycić. Dwa, że nie chcemy nadużywać 10/10, bo jakby co miesiąc 1-2 gry ją dostawały, jej przyznanie nie byłoby specjalnym wyróżnieniem. Trzy, że niestety gier na PC jest mniej niż kiedyś, a ich średnia jakość (pominąwszy coraz lepszą grafikę za coraz większą kasę, którą trzeba ładować w upgrade sprzętu) IMO dołuje...

LOL

Zgodnie z sugestią czytelnika zmieniam tytuł działu z Ludzie & Ludziska na Ludzie oraz Ludziska. Po co? Bo wtedy wychodzi nam ładny skrót:: LoL. A to (jakby ktoś nie wiedział) oznacza mniej więcej tyle co Laughing Out Loud, czyli „serdeczny, głośny śmiech". Zatem – LOL!

No hej, Smuggler! Dzienki za nieświadomą pomoc w moim wypracowaniu. Kąkretnie chodzi o list w AR niejakiego Pee Jay`a z numeru styczniowego. Bardzo mi on pomug.

Kąkrętów (a już szczególnie ortografii) wolę nie znać. Bo jeszcze mi musk penknie. Ale puki co do tego nie doszło, dzienki Bogó.

Naszła mnie ciekawa myśl... Ale już ze mnie zeszła. Że można napisać NIC na całą stronę, jeżeli tylko pisze się wystarczająco dużymi literami.

Uwierz mi, że można napisać NIC na kilka stron, zapełniając je przy tym masą sensownie ułożonych w zdania słów (to taka refleksja po przeczytaniu niektórych z tekstów, jakie otrzymujemy od kandydatów na współpracowników).

(ja = J), (kolega = K)

K: Maciek, co to jest RTS.
J: RTS to skrót od Real Time Strategy, czyli RTS.
K: A co znaczy Real Time Strategy?
J: Strategia czasu rzeczywistego.
K: Aha. Władca pierścieni BFTME II to czas rzeczywisty, bo tam są rycerze, a oni kiedyś istnieli. Więc jest to czas rzeczywisty...

Dzieńdobry. Jestem młodym chłopcem który bardzo lubi informatykę. Mam 13 lat i chciałbym pracować dla Ubisoftu ale nie wiem co trzeba umieć żeby się tam dostać. Oto moje osiągnięcia w dziedzinie informatyki:
- umniem język: jave i html
- potrafie złożyć komputer ze wszystkich podzespołów
- w wieku 8 lat napisałem pierwszego trojana
- znam się na wszyskim co związane z windos xp (tera poznaje viste)
- potrafie pisać z zamkniętymi oczmi

Odpowiedzcie szybko najlepiej napiszcie co jeszcze musze umnieć.

Musisz jeszcze umnieć języków i innych rzeczów sporo. Np. pisanie spartanów (Spartan?), pisanie z otwartymi oczyma, system DO(w)S (bez WIN), składanie komputera z połowy podzespołów (co za sztuka złożyć komputer, gdy się ma wszystkie części?) itd. Znajomość polskiego też wskazana.

Którędy do Action Redaction??

Więc tak – idziesz prosto ku Oryginalności Ogólnej, mijasz Głupoty Duże, szerokim łukiem omijając Błendowice Okropne, skręcasz przy Śmiechowicach, przechodzisz przez Wodoleje (nie zatrzymując się, unikając też Bluzgowa i Antyfanowic), kończysz przy ulicy Ciekawej na skrzyżowaniu z Fajną w mieście, w którym żyją ludzie i ludziska. Tam jest poczta, z której każdy wysłany list na bank trafia do AR. Proste!

Walący prosto z mostu,
bo niestety zamknięto
publiczne toalety
Smuggler & Ghost
of Mr Jedi
Takie głupole, że ja cię...
nie mogę

RYSUNKI - MAREK LENC - WWW.LENC.BLOGSPOT.COM

GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!

S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla

Bieg w nieskończoność
Pod tym hasłem kryje się zwyczajne wyłączenie zmęczenia. Jak to zrobić? Włącz konsolę klawiszem **[~]**, a następnie wpisz:
g_always_run 1

Aby wyłączyć tę opcję, otwórz konsolę oraz wpisz kod:
g_always_run 0

Kody z wersji specjalnych
Przejdź do głównego katalogu z grą, a następnie uruchom plik Setup-bp. Wybierz dowolny język, a następnie jako Password #1 wpisz **pseudodog**, zaś jako Password #2 – **snork**. Pierwsze z haseł odblokowuje mapkę do multi o nazwie Pool, a także skiny wojsk UK oraz US. Drugie hasło odblokowuje mapkę Dark Valley oraz ubiory sił zbrojnych Francji i Niemiec.

School Tycoon

Dodatkowa kasa
Najpierw musisz włączyć cheatmode, wpisując **iamacheater**. Dzięki temu będą działały następujące skróty klawiszowe:
[Ctrl] + [Lewy Alt] + [C] – zwiększa ilość gotówki
[Ctrl] + [SHIFT] + [C] – zmniejsza ilość gotówki
Dodatkowo będzie także działał skrót **[Ctrl] + [SHIFT] + [0]**, ale jego sprawdzenie polecamy tylko osobom niebojącym się klęsk żywiołowych.

Dodatkowe możliwości
Uwaga: ponieważ będziesz edytował pliki konfiguracyjne, najpierw zrób ich kopię zapasową, by w razie czego mieć do czego wrócić.
Pliki konfiguracyjne z danymi o budynkach znajdują się w katalogu: program files\cat daddy games\school tycoon\data\buildings i mają nazwy **restrooms.ini**, **academic.ini**, **administration.ini**, **athletic.ini**, **entertainment.ini** oraz **food.ini**. Najważniejsze, co można zmienić w środku, to szybkość ich niszczenia – wystarczy standardowe
DecayRate=0.0005
Zamienić na
DecayRate=0.0

Inne fajne rzeczy, które można zmienić
Wszystkie budynki – zamień oryginalne wpisy na:
Locked=0
LockType=None
LockValue=None

Stan kasy na starcie
StartingCash=50000

Płace nauczycieli
BaseTeacherSsalary = 0
TeacherSalaryPerSkillPoint = 0

Koszty wybudowania ścieżek i trawników
PathCost=0
GrassCost=0
FlowerCost=0

Uszkodzenia od klęsk żywiołowych
TornadoDamage = 0.0
HurricaneDamage = 0.0
EarthquakeDamage = 0.0
CharacterPathDamage = 0.0

Nagrody
PointsForOneStar=0.0
PointsForTwoStars=0.0
PointsForThreeStars=0.0
PointsForFourStars=0.0
PointsForFiveStars=0.0

Age of Pirates – Caribbean Tales

Edycja pliku z postacią
Dane postaci zapisane są w plikach **Characters_init.***, które znajdują się w katalogu **Program Files\Playlogic\Age of Pirates – Caribbean Tales\PROGRAM\Characters**. Zanim otworzysz plik, zrób jego kopię, by w razie jakiegoś błędu móc przywrócić wcześniejszą wersję. A teraz do rzeczy. Otwórz **Characters_init.*** za pomocą Notatnika i znajdź linijkę:

string ch.money = „########"

Teraz wystarczy zamienić znajdującą się w cudzysłowiu liczbę na ilość złota, które chcemy mieć w skarbcu. Dodatkowo można również podnieść poziom umiejętności, zamieniając dane zapisane w pliku na coś większego. Są one zapisane w następujący sposób:
ch.skill.Leadership = „#";
ch.skill.Fencing = „#";
ch.skill.Gun = „#";
ch.skill.Sailing = „#";
ch.skill.Tactic = „#";
ch.skill.Accuracy = „#";

ch.skill.Cannons = „#";
ch.skill.Grappling = „#";
ch.skill.Repair = „#";
ch.skill.Defence = „#";
ch.skill.Commerce = „#";
ch.skill.Sneak = „#";
ch.skill.freeskill = #;
ch.perks.freepoints = #;

Gdzie # to dowolna cyfra – podmień ją na coś większego, i gotowe. Po zakończeniu edycji pliku zapisz go (przy użyciu komendy Zapisz), a następnie uruchom grę i ciesz się z nowych możliwości.

Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Kody na przedmioty
By przywołać przedmiot, otwórz konsolę klawiszem **[~]** i wpisz:

player.additem kod_przedmiotu, liczba_sztuk

A oto lista kodów przedmiotów z bursztynu
Amber: 00016568
Amber Arrows Matrix: 00016CF1
Amber Boots Matrix: 00016561
Amber Bow Matrix: 00016CF2
Amber Cuirass Matrix: 00016562
Amber Greaves Matrix: 0001657F
Amber Hammer Matrix: 00016CF3
Amber Helmet Matrix: 0001657E
Amber Mace Matrix: 0001F3E8
Amber Shield Matrix: 0001657D
Amber Sword Matrix: 00016CF4

I przedmiotów z Madness Ore
Madness Ore: 00012D33
Madness Arrows Matrix: 0001F3D5
Madness Axe Matrix: 0001F3EE
Madness Boots Matrix: 0001F3D6
Madness Bow Matrix: 0001F3D4
Madness Claymore Matrix: 0001F3D3
Madness Cuirass Matrix: 0001F3D3
Madness Gauntlets Matrix: 0001F3D2
Madness Greaves Matrix: 0001F3D1
Madness Helmet Matrix: 0001F3CF
Madness Shield Matrix: 0001F3CE
Madness Sword Matrix: 0001F3CD

Titan Quest: Immortal Throne

Kody odblokowujące dodatkowy ekwipunek
W trakcie gry naciśnij **[Esc]**, a pojawi się przycisk **Unlock Content**. Kliknij go, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
373624 – dostajesz Armament of Gaul
437626 – dostajesz Armament of Germania
925678 – dostajesz Garb of the Great Merchant
274267 – dostajesz Shinobi Shozoku

Jak zacząć na wyższym poziomie
Po zainstalowaniu dodatku możesz zaimportować postacie z podstawki z opcją zmiany ich imienia. Co można bardzo ładnie wykorzystać. Wystarczy zacząć grę na zwykłym Titan Queście, zdobyć parę poziomów bez wybierania specjalizacji ani rozdzielania punktów. Następnie instalujemy dodatek i importujemy postać, ile tylko razy chcemy – przy każdym takim przeniesieniu do dodatku będziemy mogli potem rozdzielić punkty, więc nie dość, że mamy mocniejszą postać, to jeszcze każda z nich może podążyć inną ścieżką rozwoju.

WIELKA WIOSENNA PROMOCJA
wiatrówki
Teraz, dzięki zmianie ustawy o broni i amunicji wiatrówki GWINTOWANE o energii do 17 Jouli możesz posiadać BEZ ZEZWOLEŃ I REJESTRACJI!
BEZ ZEZWOLEŃ

LIDER-1 TRU-GLO
NAJTAŃSZY KARABINEK Z LUFĄ GWINTOWANĄ NA RYNKU

muszka typu Tru-Glo
- jednostrzałowy, tradycyjnie łamany
- prędkość początkowa: 230 m/s
- zasięg strzału: ok. 200 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 50 m
- kaliber 5,5 mm
- waga: 2,8 kg; długość: 996 mm
- regulowana szczerbinka (w pionie)
- muszka typu TRU-GLO ze światłowodem
- możliwość zamontowania lunety (szyna 11 mm)
- 2 lata gwarancji

W KOMPLECIE:
- karabinek Lider-1
- paczka śrutu
- zestaw tarcz

149 ZŁ
TERAZ TYLKO 99 ZŁ
LUB RATY 10 X 11,00*

LIDER-44 TRU-GLO
TERAZ Z CELOWNIKAMI ŚWIATŁOWODOWYMI TRU-GLO – USA

przyrządy celownicze typu Tru-Glo
- jednostrzałowy, dolny naciąg
- prędkość początkowa: 240 m/s
- zasięg strzału: ok. 200 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 50 m
- kaliber 4,5 lub 5,5 mm (w tej samej cenie)
- waga: 3,3 kg; długość: 1050 mm
- regulowana szczerbinka (w pionie i poziomie)
- przyrządy celownicze TRU-GLO ze światłowodami
- możliwość zamontowania lunety (szyna 11 mm)
- stała, GWINTOWANA LUFA – zapewnia dużą celność oraz trwałość sprzętu

W KOMPLECIE:
- karabinek Lider-44
- paczka śrutu
- zestaw tarcz

199 ZŁ
NOWA CENA 149 ZŁ
LUB RATY 10 X 16,50*

LIDER-1 TRU-GLO SET
CENA KARABINKA LIDER 1 Z ZESTAWEM: 199 ZŁ
LUB RATY 10 X 22,00*

LIDER-44 TRU-GLO SET
CENA KARABINKA LIDER 44 Z ZESTAWEM: 249 ZŁ
LUB RATY 10 X 28,00*

WYJĄTKOWY ZESTAW STRZELECKI W PROMOCYJNEJ OFERCIE TYLKO Z KARABINKAMI LIDER 1 I LIDER 44

1	luneta 4 x 20	89 zł
2	kulochwyt + 20 tarcz	39 zł
3	zawieszka na śrut	29 zł
4	paczka śrutu	12 zł
5	okulary strzeleckie	29 zł
6	pokrowiec	39 zł
	wartość	137 zł

TERAZ TYLKO 100 ZŁ
OSZCZĘDZASZ AŻ 137 ZŁ

BMK 19 TRU-GLO
TERAZ Z CELOWNIKAMI TRU-GLO USA

przyrządy celownicze typu Tru-Glo
- lufa gwintowana
- prędkość początkowa: 270 m/s
- długość lufy: 425 mm
- długość całkowita: 1080 mm
- waga: 2,65 kg
- kaliber: 4,5 lub 5,5 mm
- SPUST REGULOWANY
- przyrządy celownicze *Tru-Glo* USA ze światłowodami
- bezpiecznik manualny spustowy
- klasycznie łamana lufa
- energia pocisku poniżej 17J
- możliwość zamontowania lunety (szyna 11 mm)

W KOMPLECIE:
- paczka śrutu
- zestaw tarcz

PRZEZ KLIENTÓW UZNANY JAKO KARABINEK ROKU 2006
399 ZŁ
LUB RATY 10 X 44,00*

RATY NA TELEFON BEZ PIERWSZEJ WPŁATY
*dokładna wysokość raty zależna jest od zdolności kredytowej.
- gwarancja: 24 miesiące
- dostawa kurierska w ciągu 24 godzin
- 14 dni testu bez ryzyka
- dla firm wystawiamy faktury VAT
- wysyłka: Poczta Polska (od 9 zł) lub kurier DHL (15 zł)

KATALOG ZA SMS
aby otrzymać katalog wyślij SMSa pod nr 7965 o treści katalog.adres do wysyłki; koszt wysłania jednego SMSa – 9 zł + VAT

KOLTER – salon firmowy:
42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 2
(obok dworca PKP i PKS)
czynny w godz. 10.00–17.00

informacje i zamówienia:
tel. (0-34) 366-43-66
czynny Pn-So w godzinach 8.00–21.00

broń.pl
- sklep internetowy
- program broń.pl profit
- LiveChat – konsultanci on-line
- konkursy z nagrodami

www.bron.pl
LIDER SPRZEDAŻY BRONI BEZ ZEZWOLEŃ

broń.pl
TRAFNY WYBÓR
polecam Tomasz Sikora
ZŁOTY MEDALISTA MISTRZOSTW EUROPY W BIATHLONIE BANSKO 2007

BLOW AIR POWER

- sprężynowy, 1-strzałowy
- klasycznie łamana, gwint. lufa
- kaliber 4,5 mm, prędkość początkowa 150 m/s
- zasięg strzału: ok. 100 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 20 m
- waga: 956 g; długość: 321 mm
- regulowane przyrządy celownicze
- innowacyjny system antyodrzutowy poprawiający celność
- w komplecie walizka polimerowa

NOWOŚĆ
199 ZŁ
LUB RATY 10 X 22,00*

DESERT EAGLE COMPACT
Magnum Research Inc.

- magazynek 15-strzał., samopowtarzalny
- zasilanie: CO_2 (12 g – 1 kapsuła 2 zł / ok. 80 strzałów)
- kaliber: śrut stalowy kulka 4,46 mm
- prędkość początkowa: 150 m/s
- zasięg strzału: ok. 100 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 20 m
- waga: 405 g; długość: 208 mm
- produkcja dla Umarex – Niemcy

NOWOŚĆ
179 ZŁ
LUB RATY 10 X 20,00*

WALTHER CP99 COMPACT

- 18-strzałowy, samopowtarzalny
- zasilanie: CO_2 (12 g – 1 kapsuła 2 zł / ok. 80 strzałów)
- kaliber: śrut stalowy kulka 4,46 mm
- prędkość początkowa: 130 m/s
- zasięg strzału: ok. 80 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 12 m
- ruchomy zamek podczas strzału
- produkcja: Walther – Niemcy

NOWA CENA
499 ZŁ
399 ZŁ
LUB RATY 10 X 44,00*

WALTHER CP99

- 8-strzałowy
- zasilanie: CO_2 (12 g – 1 kapsuła 2 zł / ok. 80 strzałów)
- prędkość początkowa: 160 m/s
- kaliber: 4,5 mm (każdy rodz. śrutu)
- zasięg strzału: ok. 120 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 20 m
- waga: 0,74 kg; długość: 180 mm
- szybka wymiana kapsuły CO2
- produkcja: Umarex – Niemcy

NR 1 NA RYNKU
549 ZŁ
LUB RATY 10 X 60,00*

PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 299 ZŁ WYSYŁKA GRATIS

KABURY SKÓRZANE DO PISTOLETÓW

49 ZŁ

see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
Seria NEC MultiSync® GX² Pro

Wejdź do strefy śmierci i przeżyj prawdziwy horror Czarnobyla!

Najbardziej oczekiwana gra FPS już w sprzedaży!

Zamów już dziś na stronie: http://sklep.gram.pl/STALKER

Udoskonalona seria monitorów **NEC MultiSync® GX² Pro** to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

**(gray to gray)*

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.
© Maj 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.
© 2006 Transavision Ltd. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.